GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

2015.3
Vol.
57
UCG

游戏人

—传世之书—
PROJECT HOLOLENS
未来之眼

—卷首特稿—
玩家门与玩家们
我们离平等的游戏世界有多远？

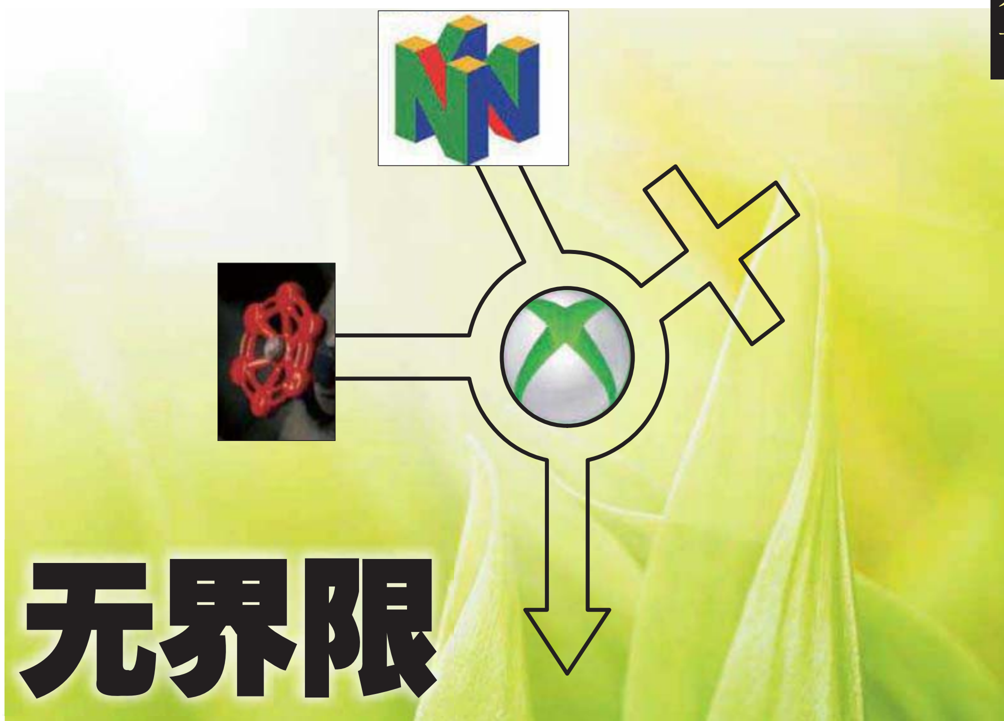


工作室物语
HARMONIX的乐动传奇
摇滚乐队 4 和它的音游小伙伴们

映画馆
浮光掠影 2014年度 50部电影佳作回顾

游戏人物
中国独立游戏人系列 Vol.3
其实我就是贪玩 拼命玩三郎

卷首



无界限

当我还是一个孩子的时候，收到过不少亲戚送的礼物，大多数都是各种玩具，当然其中最重要的一个就是一台山寨的俄罗斯方块游戏机，相信也是许多和我一样年纪的 80 后的电子游戏启蒙"神机"。过年前回家时，因为广东有"年二八，洗邋遢"的习俗，也就是过年前的大年二十八得进行大扫除，我便帮忙搬动放在柜顶的蓄物箱清扫积尘，期间无意中在一个旧箱子里又一次看到了这台"神机"。

因为电池仓部分存在着电池破碎后留下的污渍，这机子是没法再开了，但我还是禁不住拿出来把玩了一番。原本缅怀完了，这事情也就算告一段落了，但在近一段时间看到一条转发的微博，却又不禁令我想起了这台"神机"。

微博的内容很简单，大致意思就是：如果世上有一个人，除了性别之外其他方面——外貌条件、爱好、性格、行为方式都与你一致，你会爱上他 / 她吗？

虽然看似只是一个引起转发的话题，不过内里却蕴含着一定的心理学技巧，那就是促使我们用自己审视异性的标准来去审视自己，这其实可以充分地回答许多单身鳖童鞋心中"为什么我没有妹子 / 汉子？"的疑问。但对于当时的我来说，最能勾起的思绪却是源自于那台"神机"。

如果当时收到这份礼物的我不是一个男孩，而是一个女孩，并且同样从此沉迷在游戏的世界中，我的游戏经历又会有着什么样的不同？

诚然，我能够玩到的游戏作品并不会有什么差异，但是我看待这些作品的视角，却可能会随着年龄增长而逐渐出现变化，对于一个男性玩家来说令人感到如鱼得水的游戏世界，或许对于一位女性玩家来说却是荆棘满布，那些我喜欢得理所当然，并且认为具有普遍性艺术价值的杰作，或许在一个女玩家眼中却是暴力泛滥并且缺乏情感表达的男性向游戏。

退一步说，哪怕一个女玩家有着和男性玩家一样的口味和对于游戏的评判标准，生理上的差异也仍然有可能令游戏体验变得截然不同，例如男性天生拥有更好的方向感，在只有主视角的作品和道路复杂的 RPG 作品当中就能够更轻松地进行游戏，而相同的情况却很可能让女玩家产生困扰。

概而言之，现在这个被我们这些男性玩家视之为理所当然的游戏世界，或许在另一半玩家群体眼中却是残缺不全、缺乏对其体谅与照顾的蛮荒世界，男性思维和审美主导了这片原本应该属于所有玩家的乐土。

按照这个思维去推导，长期以女性角色作为封面主打的《游戏・人》，或许也在不知不觉之间，走上了一条和主流游戏大作相似的性别偏差道路，我们的确仍然在竭尽全力地展现游人生活和游界文化，但是这一切的主导和定位又是否真的覆盖到了这个圈子当中的每一位宝贵的成员身上？说句不正经的玩笑话，除了游戏♂人，我们内容的确有照顾到游戏♀人的需要吗？

此时此刻，还为本期准备了又一次女性封面的我，还没有办法回答这个问题，但在这本杂志接下来的发展当中，我们将会把这一点，纳入到我们的改善进程当中。

无论你是一位游戏♂人还是游戏♀人，如果你对此感同身受，不妨请关注一下本期的"小编与上帝"栏目，把你们的想法告诉我们，帮助我们再一次拓宽《游戏・人》的读者领域，突破我们以往的界限，进入一个全新的游戏世界。

■ 稀饭
■ 2015.3.21



游戏・人 第 57 辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：anubis

《游戏・人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏・人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏・人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS

业界风云





游戏风采





光盘收录

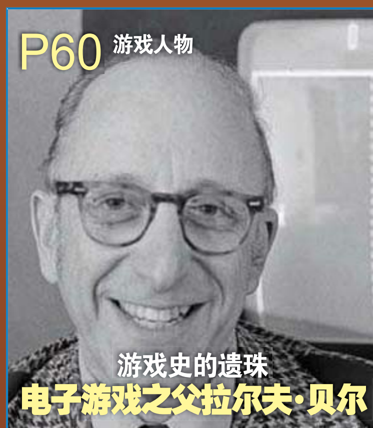
影漫世界







文化漫谈





文 fantesyman 编 稀饭 美编 anubis

玩家门与玩家们

我们离平等的游戏世界有多远？

1.什么是玩家门

冲突起源

在欧美地区，能够被冠上“门”（Gate）这一名称的事件，就自然和丑闻脱不了关系，作为这一词源起始的水门事件（Watergate scandal）最终导致尼克松总统下台，虽然是丑闻一桩，内里却展现了美国民主体系的自我修正能力和新闻工作者对于政治的监督作用，可以说是在充满了负能量的事件中让人找到了希望的所在。然而作为“门”事件的最新产物之一，我们在去年发生的“玩家门”（Gamergate）事件中，却看不到任何曙光，因为在整个事件中，惟一在翻腾的，就只有人性的卑贱与黑暗。

尽管许多引爆这次事件的因素早已在此前埋下伏笔，但事件本身的真正导火索却是非常狗血，只是独立游戏开发者 Zoe Quinn 与其前男友 Eron Gjoni 的感情纠葛争端。后者在两人感情破裂后，发出博客文章，列数女方在两人交往期间的种种劣迹，甚至指出她曾经与足足五位游戏从业者有染。鉴于 Eron Gjoni 在发博客的时候透露了不少 Quinn 和他之间的通讯内容，其本身又只是一篇充满了感情色彩的控诉博文，所以这篇文章恐怕无论是从可阅读性还是从立场正确性上来说都缺乏立足点，说 Quinn 与足足五个游戏业界人士上演劈腿大戏也略显夸张，但随着其中一位第三者身分曝光，事情就开始朝着一发不可收拾的地步发展了，而这个插足 Eron Gjoni 与 Zoe Quinn 之间的男子，就是 Nathan Grayson，著名游戏博客网站 Kotaku 的撰稿人。

于是，这场普通的游戏开发圈分手撕逼，在玩家、媒体甚至是黑客的推波助澜之下，变成了一场甚至能够震动主流媒体的大戏。

#GamerGate



■玩家门事件的卡通形象……



■在造型上走阳光宅路线的 Nathan Grayson。

矛盾升级

Nathan Grayson的身分只是一个媒体人，但是不幸的是，Zoe Quinn的身分则是一位独立游戏开发者，当两人的不正当关系曝光后，道德审判就从本来与旁人无关的男女感情纠葛延伸到了游戏媒体操守上，因为无数愤怒的玩家根据两人的关系简单地联想到了一个结论：Zoe Quinn为了让自己的游戏作品能够受到媒体推荐，采用了“非常规”的感情手段来达成这个目的。一时间，对于媒体道德与操守的声讨甚嚣尘上，因为这一现象早已是见怪不怪，部分媒体的测评文章具有偏颇性或是与游戏品质不符早已不是秘密，而在自媒体兴盛的今天，更自由但也更没道德操守甚至是缺乏自我控制能力的博客、播客和推主更是令游戏媒体这个领域的道德水准开始降入和他们的收入一样灰得发黑的地带。

不幸的是，尽管此时愤怒声讨的玩家们算得上是有的放矢，但有一个无法否认的客观事实是，Nathan Grayson几乎从来没有在Kotaku上提到过Zoe Quinn的游戏，而就算是提到的文章当中也从没有强力推荐过这款游戏。可惜此时事情已经开始进入一发不可收拾的地步，而且鉴于Kotaku是网络博客，内容杂而乱，无数来自著名论坛4chan和Reddit的玩家干脆毫不考证就立刻盖棺定论，一口咬定Nathan Grayson和Zoe Quinn之间的关系就是媒体腐败的体现，无数死亡威胁雪片般地朝着两人涌去，尤其是Zoe Quinn，大量的人身攻击和充满暴力的宣言逼着她逃离家中，以免遭受真正的袭击。

如果事至于此，玩家门就只是一桩丑闻，不大不小，Zoe Quinn是一个受害者，尽管她存在着感情上的污点，但显然不应该遭受如此对待，而鉴于所谓的桃色交易纯属子虚乌有，就更显得媒体一方无辜，而那些坐在电脑前的“键盘侠”们则是毫无下限，是非不分而且明显存在着暴力倾向。

以上都是事实，而黑客的介入则让整个事件的肮脏程度呈几何级上升。



■《中土 摩多之影》虽然业界评价尚可，却也卷入过和直播播主之间存在利益交易的丑闻。



■ Zoe Quinn作为一位开发者也非常懂得自我包装。

黑影重重

黑客攻击的征兆首先是体现于Quinn在众筹网站Patreon的账号被盗，其内部的讯息被公开。根据记录来看，她的作品的确有一部分投资人是游戏媒体的记者和编辑，这进一步“坐实”了她和游戏媒体之间有着利益关系的罪名——尽管实际上在众筹平台给予游戏开发者一定的资金支持的行为在游戏媒体人之间并不罕见，目的也不一定是为了获取回报，毕竟众筹不是收益型而是类似赞助型的投资，卖个人情或纯粹是作为物质上支持开发者的捐助也是确实存在的。

但显然这还不能满足黑客的揭露欲望，于是，不久后，Quinn在轻博客平台Tumblr上的账号也宣告被盗，随之而被曝光的还有她的私人联络信息。事情已经完全超过界的地步发展，就连支持Zoe Quinn并控诉这种行为的游戏开发者都遭到了报复，最受影响的就是优秀解谜游戏《Fez》的开发者Phil Fish，他的游戏开发公司Polytron被黑客入侵电脑，连他个人的财产信息都被公之于众。

于是玩家门事件终于出现了最坏的结果，作为附带伤害，Phil Fish宣布退出游戏圈，而原本计划当中会和玩家见面的《Fez 2》就此宣告中止开发，这个品牌也被Fish出售，一个有望成为优秀游戏系列的作品就此消失。

但鉴于在这场舆论漩涡当中处于风暴眼位置的论坛4chan也受到了攻击，其游戏版块/v/被黑客污蔑为所有攻击Zoe Quinn言论的发源地，所以黑客的身分也因此显得更加神秘莫测。



▲ Patreon允许用户直接对艺术家本人而不是其作品进行资助，结果在玩家门事件当中似乎更为突出了资助的编辑和Zoe Quinn之间的私人关系。



▲ Phil Fish黯然退出游戏界是玩家门带来的最大损失。

余波阵阵

事情在这个冲突频发的顶峰期后还有着不少后续，例如著名游戏领域女权主义倡导者Anita Sarkeesian在其当时最新的个人视频当中对游戏当中女性角色被经常当成背景装饰发表了一番看法，并点名批评在这一点上做得最为出格的“《黑道圣徒》系列”等作品。鉴于这正好撞上了玩家门的敏感阶段，她也成为了黑客的攻击对象，甚至本身还收到了极大量的死亡威胁，最后不得不被迫离开家中以躲避骚扰。

而至于圈中对于女性开发者的攻击，那就更是家常便饭了，在2014年末从育碧离职的著名女制作人Jade Raymond当年曾经作为宣传的一部分，以美女制作人的身分登场，这自然为她赢得了不少玩家的喜爱，但是也有不少偏激的玩家将其视为花瓶制作人，质疑她的工作能力，甚至通过电子邮件和在游戏论坛留言等方式对她进行骚扰。当然，Jade好歹是大型发行商旗下工作室的领导者，见过大风大浪，调整心态后对此淡然处之，没有让事情发酵到玩家门的地步。

如今，玩家门产生的风波早已过去，但是其造成的遗留伤害却并非会简单地随着时间推移而

消失，女性玩家 / 开发者在游戏界中需要面对的恶劣舆论环境仍然没有得到改善，而女权主义者对于这一现象过于敏感的反应曾让圈中性别对立的状况被读解得更为极端化，前顽皮狗女始创人 Amy Hennig 在 2014 年初离职时便曾经被读解为是因为性别身分遭到而不得不离开，但随后 SCE 旗下工作室的离职潮证明了这一说法有失偏颇。

而在事过境迁之后，自然也到了反思的时候。玩家门到底是在什么样的一种前提下所产生的?



▲ Anita Sarkeesian 对于游戏当中女性角色塑造的非议也让她变成了某些玩家的攻击目标。



▲作为业界前辈的 Jade Raymond 显然在应对玩家的恶意攻击时处理得比后辈们要更为得体淡定。

2. 为什么会产生玩家门事件?

女权沙漠

从历史角度来看，人类的社会的确在非常长的一段时间里，属于历史词汇里的父系社会，男性占据了家庭乃至于国家政权当中的统治地位，女性则往往被视为辅助者，甚至是附属品般的存在。

随着文明的发展进程，战争与对抗虽然从未停止，但已经渐渐淡出了社会本身的发展主题，所以在两性当中功能更为偏进攻向的男性在功能上受到了一定程度上的削弱，女权的崛起也就有了足够的时代背景和推动力。

时至今日，女性社会地位提升已经不是一个秘密，尽管并非全球每一个国家每一个地区当中的女性都能够获得一致的对待，但起码在文明最为先进发达的国家当中，性别平等已经是一个被加入到社会发展进程当中的议题，为女性争取更多权益并寻求公平对待的运动已经是常态。毫无疑问，作为一种先进的互动娱乐方式，电子游戏的主要消费市场，也同样是由这些先进国家的人们所构成。



▲女性玩家的形象在游戏厂商的刻意塑造之下成为了一个脱离现实的虚假偶像。



▲ GAL GAME 对女性角色的塑造其实一样带有严重的理想化和浪漫化痕迹。

但是当在整体社会环境当中，女权已经高涨到了一个让人们禁不住讨论是否倒过来有违对待男性平等的地步时，电子游戏界却成为了女性权益的荒漠地带。前文提到的对于女性开发者的攻击只是这种情况的冰山一角，而对于女性玩家本质上的歧视则是玩家圈子一种悠远流长的历史，用女玩家犯错犯蠢作为题材的玩笑常见于游戏论坛和社交媒体讨论群当中，就像是黑女司机的段子一样常见。

性别带来的审美、兴趣爱好还有游戏习惯上的差异也为游戏圈子当中的两性对立的成长提供了“丰沃”的土壤，当一款作品带有明显服务女性玩家倾向的元素时，就很容易被男性玩家称之为“娘炮”甚至是“基佬”游戏，日式 AVG 当中的乙女游戏算是这种言论攻击的标准靶子，因为游戏当中存在着大量无论是从审美角度还是从真实性角度来说都完全让男性玩家无法认同的男性角色。当然他们当中绝大多数人也忽略了一个事实：和乙女游戏类型其实差异极小的后宫题材 AVG 中同样充斥着外形和性格过度理想化的女性角色，她们在女性玩家眼中同样显得极其不可理喻。

这种不同性别玩家之间的认知差异，构成了玩家门事件爆发的基础，但是要提到引发问题本身的主要原因，性别差异只是其中的一部分，还有其他的因素对于整个事件起到了催化的作用。

暴力横行

游戏在本质上是非暴力的，因为它的一个基础功能就是取代暴力，无论是棋盘上的行军布阵，还是运动场上的比赛竞技，都是对战争这种宣泄暴力的主要手段的有效替代，人们用不着拿拳头拼个你死我活来证明自己的强大，而是把自己置身于规则之中，在其允许的范围内用自己的智慧和体能争取胜利。

但是暴力又是与游戏如影随形的元素，因为取代暴力则意味着要把其蕴含的对抗元素加入到游戏当中。在某些游戏——或者被我们称之为竞技的项目中，对抗是平行，参与者们都在进行某一项行为，例如奔跑或游泳甚至是织毛衣，按照游戏规则做到最好的参与者则会获得胜利，暴力变成了一个隐含的寓言，消失在了台面之上。而某些竞技项目之中，暴力则作为规范化的元素粉墨登场，最典型的就是各种格斗竞技，两位参赛者在允许范围内彼此击打对抗。

电子游戏的诞生继承了这个特点，哪怕是最古老的电子游戏如《双人网球》和《PONG》，本质上都是强调对抗的作品，而当电子游戏随着时代发展在声光色效方面有了长足的进步，暴力却并没有随之消失，而是变本加厉地作为吸引玩家的元素被大量地使用，几乎完全用暴力元素构建游戏乐趣的 FPS 甚至在今天已经成为了游戏领域当之无愧的头号流行类别，而游戏史上最伟大的游戏之一，就是暴力与犯罪内容塞满了每一个程序段落的《横行霸道 V》。

为何原本为了取代暴力而生的游戏却在如今成为了暴力元素的集散地? 原因有许多，例如在整个国际环境趋向于和平的时代，人们却更倾向于体验战争，因为我们总有着寻求超越日常生活的新体验的需求。暴力的简单直接好消化也是其流行的主因之一，比起需要精心体会的其他元素，能够激起我们本能反应的暴力显然在体验上占据了优势。

当然，如果要从性别方面入手，暴力横行的原因自然也和男性在电子游戏诞生的中前期主导



▲比暴力更暴力，比游戏更游戏。

了电子游戏市场不无关系。父系社会带来了根深蒂固的传统偏见，其中一点就是对于男女思维特点的一概而论，被认为更倾向于理性思维的男性从天然的社会工作分配上就注定更容易接触到科技方面的知识和工作，而电子游戏作为一个由始自终都包含着极高科技含量的专业产品，自然也是诞生于男性之手。

所以虽然被称为电子游戏之父的拉尔夫·H·贝尔对于暴力游戏横行并不赞同，他早年的作品当中包含的游戏项目却带有非常多的对抗元素，在一代神机奥德赛上崛起，并随后因为雅达利山寨成《PONG》而红遍欧美的乒乓球游戏就带有很典型的对抗元素，另一款由贝尔早期创造的游戏《追击》如果硬要按照暴力的角度去读解，肯定也能被视为一款内涵暴力思维的作品，更不用提贝尔创造的主机上还配有光枪这种直接拿武器作为原型创作出的操作设备。

于是电子游戏的发展过程中是少不了暴力作为必备元素的，尤其是早年的欧美游戏作品，声光色效的贫乏和游戏机制上的局限让暴力变成了其中一个最容易套用的主题。回想一下那些能够被我们津津乐道的元祖游戏作品，无论是《毁灭战士》还是《德军总部》，都是赤裸裸的暴力主题作品。就连纯洁无垢如日式游戏中的《马里奥》，主角都还得踩着酷栗宝的脑袋赚分数，最后还得送死对头库巴去洗"岩浆浴"，所以老任游戏所谓的不暴力指的只是表现方式，而在内涵上则和卡比的"吸星大法"一样令人细思极恐。

男性主导的游戏开发理念或许不是导致游戏当中暴力横行的原因，但是从结果上来说，这导致了早期的电子游戏在本质上更为吸引男性，因为虽然传统思维上的性别区分并不科学，但是从生物角度上来说，雄性生物在功能上就是偏向于暴力用途，它们是战士、保卫者和开拓者，在某些生物种群当中，大部分雄性甚至并不具有任何繁殖任务，而是可消耗的战力资源。

但是人类的文明发展决定了在今天我们的社会当中大多数情况下男性都处于数量过剩的状态。战争不是天天有，也并不是每一个人都必须得上战场，在这个和平的时代里，一个原本应该冲锋陷阵的士兵甚至有可能从参军到退役都没有任何机会碰上一个真正意义上的敌人。于是，他们对于暴力的原生性内在需求被导向了体育运动和竞技这些蕴含着对抗意味的活动当中，而在互动性和展现暴力方式上完全超越了所有和平时期对抗活动的电子游戏自然吸引了极大量的男性投身其中。

于是，从结果上来说，电子游戏的世界，起码在盘古开天地之时，就是一个男性主导的世界。



▲仔细想想卡比这些能力都是怎么获得的……

性别对立

于是一个男性口味主导的市场在电子游戏发展过程中慢慢成型，但是人类社会注定是由两个性别组成，而电子游戏产业自然也绕不过这一点。当她们还是数量稀少势单力薄时，男性的声音会轻易地盖过她们的诉求，但随着整个社会范围内女性地位的提高和行业内女性成员的数量增长，量变触发了质变，对于女权的诉求也自然出现在了游戏业当中。

这原本是一个渐进式的过程，符合男性口味的游戏和符合女性口味的游戏终有一天会各自找到忠实的用户群体，不以特定玩家性别群体为目标的游戏作品也大可以尝试兼顾双方需求。但是移动游戏的出现改变了整个业界的环境，轻量级的休闲游戏登场入室，变成了被普罗大众广泛接受的游戏形式，其产生的利润更是逐年增高，而电子游戏产业和这世上绝多大数产业在本质上也没什么分别，目的无非都是为了赚钱，当新的利润点出现，开发商和发行商的注意力自然也就是开始了转移。

于是对于那些游龄几乎只比年龄少两三年，几乎是和电子游戏一起长大的玩家来说，整个游戏界格局的变化甚至可以用面目非来形容，掌机游戏首当其冲，被类型上有着相似之处的移动游戏蚕食了大量的市场份额，而大型的3A级游戏虽然因为用户群体重合度的问题而没有被侵吞太多的销售额，但在投入产出比例方面的绝对劣势则让它们在发行商眼中的地位产生了严重的动摇。

一言蔽之，因为手游的异军突起，原本平缓的游戏市场多样化进程出现了一个堪比悬崖峭壁的陡峭坡度，以季度甚至可以说是以月为单位的市场变化速度完全颠覆了以往用年作为时间段的变革步伐。鉴于这种电子游戏仍然算是一个年轻的娱乐媒介，相信没有多少玩家会觉得自己是一个在捣鼓过时玩意的老古董，但几乎在一夜之间，他们就被时代浪潮粗暴地推到了后方。而取代他们被称之为玩家的，则是一群靠拿小鸟当弹弓子弹打小猪就能乐个半天的圈外人，歧视与对立简直无法避免。而鉴于新玩家群体当中，原本因为游戏题材和操作方式上的限制而难以入门的女性如今已经靠着移动游戏的低门槛大量在游戏界登堂入室，自然成为了代表着古典游戏派别的男性玩家心目中的标靶。

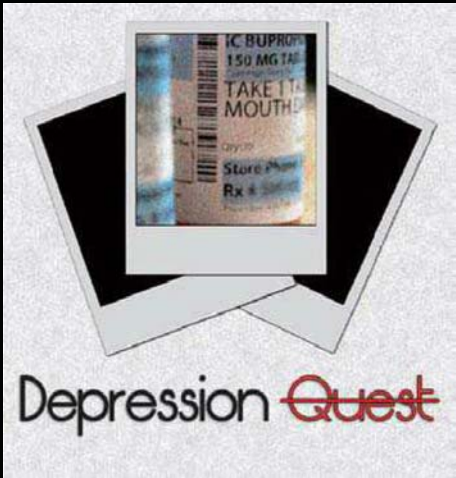
但偏偏又是因为同样的原因，大量的女性开始涌入游戏开发者的圈子当中，她们的性别身分自然也成为了玩家的刁难对象。本文开头描述的玩家门事件当中，Zoe Quinn虽然是因为男友的博文而被卷入事件当中，但早在这一事件之前，她就因为女性开发者的身分受到过敌视。由她创作的异色游戏《Depression Quest》原本是一款带有科教性质的作品，试图让玩家更多关注抑郁症患者，但却在首次登场Steam平台的青睐之光栏目时遭到严重的非议。玩家们的批评点不少，例如觉得游戏本身的立意带有道德绑架的嫌疑，其属于游戏的部分也存在着乐趣不足的缺点，但总体而言却似乎都是在质疑她作为一个女性开发者的能力。

而与之相对的，Anita Sarkeesian这一类女权主义者也开始涉足游戏领域，试图唤起玩家和开发者们对于女性权益和社会地位的重视，某种程度上，也等于为自己在仇恨女性玩家和开发者的群体当中竖了一个活标靶。

从这个角度看来，玩家门的爆发只是一个时间上的问题，它并非是单一的偶发事件，而是环境因素与既有的游戏圈问题共同作用下呈现出的必然结果。这个事件当中根本没有所谓正确的一方，每一个参与者都呈现出了网络时代人们行为上最真实的一面：以激情与冲动为主导，并且利用了网络本身的匿名性特点，抛开了身为一个文明社会成员的底线，过界的行为频出，互相倾轧，直到无人能全身而退。



▲移动端游戏改编了整个游戏界的格局。



►风格独特的《Depression Quest》却没有受到玩家们的赞赏。

3.我们离平等的游戏世界有多远?

基本问题



▲这一大批主流游戏作品当中，与暴力无关的却是少之又少。

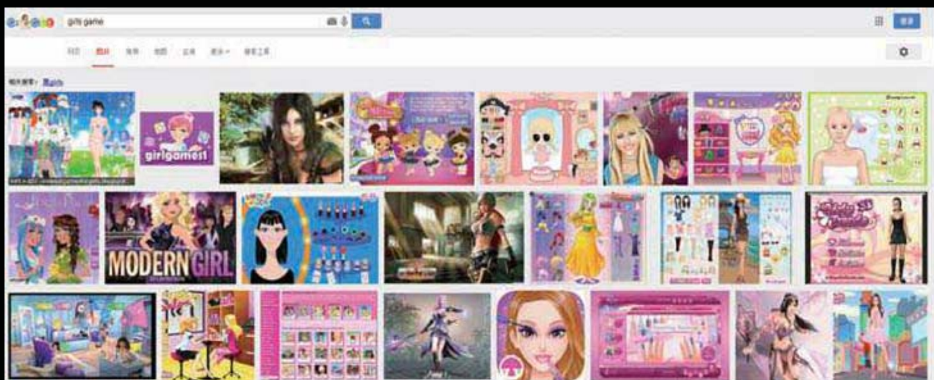
2014年是个好年分，笔者玩了多款杰出的游戏作品，包括《泰坦天降》、《日暮城狂欢》、《龙之世纪 宗教审判》、《孤岛惊魂4》和《黑暗之魂2》等等，然而回头一想，不要说在家用机领域，就连在移动端游戏领域，笔者都无法在一瞬间想起自己玩过哪一款作品当中没有暴力、血腥又或是强烈的战斗对抗元素，哪怕某种程度上算是经营游戏的《瘟疫公司》本质上都是个邪恶得不行的反人类题材作品。但笔者同时也非常肯定，自己提到的这些游戏，都有被称为大作的优秀素质，绝对是游戏中的游戏。

某种程度上，这就是游戏圈子的基本问题，大部分开发者其实并没有特别参照着某一个性别的爱好去制作游戏，但是整个游戏圈子的文化氛围和口味却决定了他们创作出的作品当中总是有着服务男性玩家审美与口味的倾向。

对于一个游戏品味比较大众化的游戏♂人来说，只有对特定游戏类型的喜好，很少会察觉到有游戏在整体风格就给人一种不是为他而设的印象，只有那些完全主打与美男子谈恋爱的乙女游戏除外。

但对于一个女玩家来说，或许情况恰好就是颠倒过来，除了那少得可怜的几款游戏作品，整个游戏市场上都充斥着她根本毫无兴趣的打打杀杀，属于她的游戏需求，被压缩到了最边缘的位置，留给她的选择只有另觅一种娱乐爱好或是强迫自己接受男性玩家所喜闻乐见的那一套。

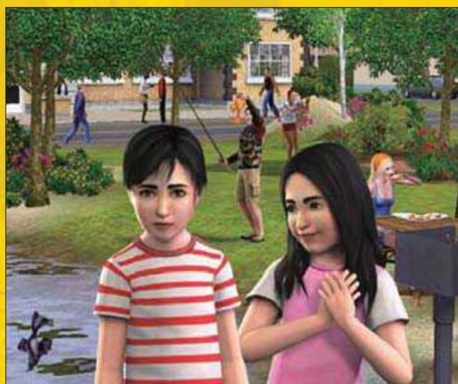
这无论如何都不能算是一个平等的游戏世界，也并不是一个健康的游戏世界，正如我们不能够抛开其中一个性别构建我们的社会，我们也不应该抛开另一个性别，来塑造第九艺术这种全新的文化体裁。



◀用 girls game 去作为关键词查询，却只能在 Google 上搜到一堆换装游戏和游戏中的性感女性角色。

深度理解

当我第一次接触《模拟人生》的时候，才15岁，当我打开建造界面，看到一堆复杂难懂的UI后，默默地退出并从硬盘上删除了这个作品。之后我再一次认真地去接触这个游戏的时候，已经是2009年，在一个于网吧陪朋友消磨时间的晚上，我点开了那个有点熟悉又有点陌生的绿色菱钻图标，开始在一群或抽烟或喝酒或抠脚丫的雄性生物中玩起来了一个他们大多数认为是属于女玩家向的作品。



▲生活本身，或许就蕴含着游戏的真谛。

《模拟人生3》自然不是什么女性向作品，它是大众向的，任何有能力操作鼠标和键盘的人都可以玩，但在那个晚上，当我创建了自己的人物，为其设定了特点和人生目标，并且开始为他每一天的柴米油盐去操心时，我忘记了时间，完全投身到了扮演另一个人的生活当中，甚至在朋友们要回家时千方百计拷走了电脑当中的存档，好带回家中继续玩。

现在回头想来，这或许就是游戏界应该努力的方向。虽然在通篇文章里，笔者我无数次提到了性别差异，但如果一个开发商想要创造出一款能够兼顾到所有性别玩家的作品，他们最应该的做的，就是忘记性别。因为在种种差异之上，无论男女，皆生而为人，只有那些触及人类本质的好游戏，才能够跨越性别的壕沟，打动每一个玩家的心灵。

也只有在充满了这种游戏作品的世界当中，我们才终于不再是游戏♂人或是游戏♀人，甚至也不是游戏·人，而是真真正正的游戏人。



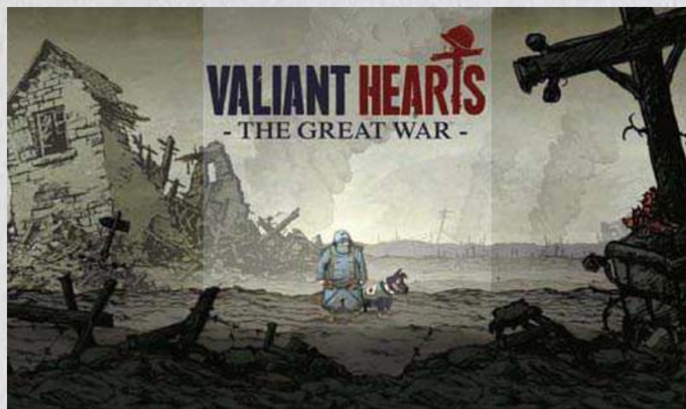
周游列闻 GAME PERIPHERAL NEWS

勇敢的心：育碧的独立游戏改革

文 清国清城 编 初心者
美编 NINA

Yoan Fanise 在育碧工作了 14 年，其中大部分时间是参与开发育碧的一线大作，但是他职业生涯的真正转折，却是因为一款小品级的游戏——这就是获得整个行业绝赞的《勇敢的心 世界大战》。

与大多数以杀戮为乐的战争游戏不同，《勇敢的心 世界大战》具有鲜明的反战色彩，故事所强调的并不是主角们如何英勇，而是他们因为战争而遭遇的悲剧。在制作规模上，与动辄上千人参与开发的《刺客信条》系列相比，《勇敢的心》简直不值一提。它只花费了很少的资源，但是成功地让育碧重新思考一直以来的 3A 大作策略。在大公司里孵化一些具有独立游戏色彩的小项目，用小投入可能会换来意料之外的大成功。从《勇敢的心》到《光之子》再到《Grow Home》，育碧的“独立游戏计划”正在迎来收获期。



《勇敢的心》内容总监 Fanise 说：“很显然，从商业角度来说，《勇敢的心》收入规模和 AAA 大作毫无可比性。而且这款游戏的主题与美术风格也没有什么性感的地方，不利于市场宣传，所以这类游戏非常少见。”

第一次世界大战题材在游戏中是属于冷门类型，感兴趣的人并不多，而做成 2D 游戏显得更缺乏新引力。在大作如云的育碧，如何保住这么一个项目？Fanise 说：“对我们来说很幸运的是，育碧的 CEO Yves Guillemot 本人对游戏的故事深受感动，因此一直在支持着我们。”

这么说起来，《勇敢的心》能够被保住，根本原因是大老板喜欢。不过在公司策略层面，加强对创新型“独立游戏”的支持，也是当前育碧在政策上的倾斜方向。Fanise 说：“我认为现在游戏产业是时候成熟起来了，应该更大胆地去做原创游戏，尝试崭新的概念。每种类型都有潜在的受众，并不是所有游戏都需要跳跃或杀戮。”

《勇敢的心》找到了它的受众群，从各平台的下载量来看，这个人群的数量还真不少。不过想要玩到下一个类似的创新之作，可能还要相当长的时间。《勇敢的心》最初概念来自画师 Paul Tumelaire 的一个设想，他画的一张初期概念图被雪藏多年，一直没有引起注意。只有组内的少部分人知道它的代号——WW1（第一次世界大战）。

当《勇敢的心》终于被发现并立项时，整个组初始只有 8 个人。Fanise 说：“我们最初完全不为人所知，这段时光非常宝贵。”能够在育碧这种大公司里做这种小项目，是 Paul 梦寐以求的。因为没有 AAA 大作的各种约束，他的想象力得到了彻底的释放。在整个项目开发过程中，他起早贪黑画个不停。游戏中的每个像素都出自他的手笔，这在育碧是闻所未闻的。

去年发售的《勇敢的心》与 Paul Tumelaire 最初所设想的形态非常接近，至少在画面上实现了对原案的高度还原。不过在内容与主题上，要说服人们认为“做一款让人思考战争的游戏是有市场的”并不容易。虽然项目规模小、投入低，但是《勇敢的心》仍然要在一些节点上接受市场前景评估。在这个阶段，很多游戏要么被迫改变方


▲ Yoan Fanise 在对《勇敢的心》进行实地考察研究。


▲ Yoan Fanise 在做《勇敢的心》的脚本。

向，要么直接被取消。近年来育碧的很多小型项目都死在这些环节。Fanise 说："我看到了很多原本优秀的项目失去了他们的初衷，在一个又一个的评估环节逐步迷失，最终被取消。"

Fansie 曾在育碧的多款大作中担任要职，从《超越善恶》到《刺客信条 Ⅲ》的海战部分。而现在他将成为育碧独立游戏计划的领军人物之一。"在《勇敢的心》成功之后，这里出现了很多有趣的机会，我正花时间研究哪个是最有趣的。在《勇敢的心》开发两年之后，也许我会从一个伪独立变成真正的独立游戏制作人。"

接下来在育碧的独立项目中，最引人注目的是 Reflection 工作室的《Grow Home》，这可能是育碧多年来所发布的"最独立"的项目。"很高兴看到其他原创项目公开发布，我相信今后这种游戏会越来越多。" Fansie 说。

《铁拳》20周年：原田胜弘谈初代秘辛

人设杂乱、毫无平衡性的《铁拳》初代，如何逆袭成为 3D 格斗游戏之王？

原田胜弘的游戏开发者之路与日本大多数制作人不同。在早稻田大学学心理学时，他决定加入街机游戏开发领域。因为他热爱街机，少年时代经常翘课泡在街机厅里。他想过加入游戏开发商或者杂志社，但是都没有这些方面的专业经验与技能。后来他发现了一个职位空缺——某街机连锁店的销售代表，他认为这样可以了解行业，于是欣然应聘。此后他的工作换了一份又一份，给当时所有的大游戏公司，包括 NAMCO、Capcom、TAITO、SQUARE、SEGA 等都发了简历。不过当时原田胜弘的学业也很忙，同时还忙于学校赛艇社的活动，所以没有等待的耐心。哪家公司先向他伸出橄榄枝，他就选择哪家——这家公司就是 NAMCO。



研究未来

当时 Capcom 的 2D 格斗游戏仍然主宰着街机市场，但 SEGA 的《VR 战士》凭借 3D 画面杀出了一条血路。当时将 SEGA 作为最大假想敌的 NAMCO，无论如何也要做出一款与《VR 战士》对抗的 3D 格斗游戏。作为当时世界最强的两家 3D 游戏开发商，SEGA 与 NAMCO 的 3D 技术各有偏重。NAMCO 的优势在于其游戏的多边形数量更多。不过 NAMCO 的员工严重缺乏格斗游戏制作经验，因此出重金挖走了一些《VR 战士》的开发人员，包括动作设计师、程序员等。NAMCO 方面的团队来自之前的 2D 格斗游戏《Knuckle Heads》，另外还组织了一个精英策划团队。不过一开始他们还是没有头绪，原田胜弘说："格斗游戏最重要的部分是如何让角色动起来，需要做大量的动作动画实验。我们知道 3D 人体动作对未来二三十年的游戏业都将至关重要，开发《铁拳》不仅仅是在开发一款新游戏——我们是在研究未来。"

这个学习过程有着超高的难度。很多问题都是 2D 游戏时代不可能碰到的，每个细节都要考虑到真实性。比如在一只手出拳的时候，另外一只手也要跟着动，以保持身体的平衡。这在横卷轴为主的 2D 格斗游戏中根本不用考虑。而且在 2D 格斗中，格斗家们无非是从正面或者背面受到攻击，不用考虑侧面受攻击的情况。还有类似于右勾拳这种动作，如何在三维空间中表现？ 2D 游戏只要将每一帧的画面做好即可，而变成 3D 之后就要考虑空间感。光是"如何让人物打中对手"这一点就很难处理。

初代的遗憾

《铁拳》追随《VR 战士》，摈弃了 2D 格斗的夸张动作，追求动作的真实性。这也是从 2D 到 3D 时代过渡的业界风气使然。当时从玩家到游戏开发者，都开始追求真实。原田胜弘说："人们看到 3D 后，就觉得虚拟现实的时代终于到来了。所以我们认为大家都想要更真实的。多边形看起来很真实，动作很流畅，我们就想'做中国格斗术吧'、'还原真实的柔道吧'！"

当时确定的可选角色是 8 人，每个人都代表了一个不同的格斗流派。由于是零基础，工作的难度很大。每个角色的动作有几百个，对于刚刚从 2D 点阵图时代过来的开发者来说确实是巨大的挑战。NAMCO 开始招聘，一个角色由多名员工同时制作。项目后期团队规模从 20 人增加到了 50 人。

《铁拳》的人设灵感来自各种娱乐作品和明星。原田胜弘承认，扫把头摩托车手保罗的灵感来自《JOJO 的奇妙冒险》中的保罗，因为当时策划组的阿部将道非常迷这部漫画。还有其他角色的灵感来源也非常明显，比如马歇尔·洛显然是参照李小龙设计的。外人不知道的是，原田胜弘对于这种到处找灵感的人设做法很后悔，因为融入了过多风格截然不同的作品角色，整个角色阵容无法形成一个统一的风格，给人的感觉有些乱。20 年后，原田胜弘承认："如果再来一次我会重做人设，虽然他们各有特色，但是没有形成整套风格。《VR 战士》中服装都是相同风格的，人们看到角色就知道他们的特点，《街头霸王》也是一样。《铁拳》在这方面不够成熟。就拿米歇尔来说，她穿着普通的白衣黑裤，而另一套服装则是印第安人。这样缺乏统一性。"

另外，初代《铁拳》的平衡性也比较差。原田胜弘承认"几乎没

有平衡性可言”。“当时大家只注重整个游戏的感觉，都是手动制作的，没有一个程序去计算。直到《铁拳2》制作中途，我们才开始使用数字化转换和计算。”此外当时还有无限连招，杰克的哥萨克舞能够踢掉对方整条血槽。“当时我们完全是凭借感觉，没有理论。可以说《铁拳1》并不是一款格斗游戏，应该说是一个人体动作游戏。人物有技能可以打到对方，但并非武术。”

缺乏平衡性是《铁拳》在日本街机市场遭遇滑铁卢的原因。虽然凭借出色的画面获得了关注，但在各地街机厅都没有形成《铁拳》的比赛氛围，口碑远不及《VR战士》。而真正的转折点是在三个月后上市的PS版。







转折点

《铁拳》与PS是天作之合，分别对应四肢的四键操作系统正好匹配PS的按键布局。更重要的是，这台在当时以强劲3D机能为卖点的游戏，需要让人感受到世代飞跃的3D画面，《铁拳》让玩家真正看到了与街机同档次的游戏画面，为NAMCO今后的完美街机移植美誉开了个好头。

由于使用了CD-ROM，650MB的大容量让游戏开发者们得到了解放，但是NAMCO仍然感觉不够用。在街机版中，人物选择画面选中角色时，会播放一段人物动作。家用机版将这些动作砍掉了。总体算来家用机版的动作数据压缩到了街机版的70%左右。后面几作随着容量的不断提高，动作数据压缩得更厉害。到《铁拳3》PS版，动作数据已经压缩到了街机版的10%。

原田胜弘说，在初代《铁拳》团队中也存在“世代断层”。一个是2D世代的开发者，他们习惯了苛刻的硬件限制。还有一个是“多边形世代”，都是20来岁的年轻人，他们研究的是高性能的主机。老一辈的人会说：“我好嫉妒你们，你们有2MB的内存！我们那年代只有几KB内存。2MB可以为所欲为了。”老一辈开发者非常注重数据压缩，会无休止地进行优化，不止是数据量，还包括数据应该放在光碟的哪个位置。在CD外围部分的数据读取速度比内圈部分快。通过这些优化，《铁拳》虽然是PS初期最复杂的游戏，加载速度却是最快的。这些都是老一辈开发者的功劳。负责人山田正典目前仍在NAMCO工作，如今已是公司的高层，他被公认为技术天才。



PS版《铁拳》在全球获得盛赞，销量轻松超过100万套。该作在欧洲的表现最出色，直到20年后的今天，欧洲区的销量依然占最大比例。迄今为止，《铁拳》系列累计销量超过4300万套，其中一半以上都来自欧洲。原田胜弘认为，其中的关键原因是欧洲区的发行商是索尼，在发行网络、营销和品牌影响力等方面都有优势。

《铁拳》上市5个月之后，《铁拳2》的街机版就在日本推出了。原田胜弘亲自为该作中的吉光和马歇尔・洛配音，游戏中熊的动作也是他亲自做的。到《铁拳4》时，原田胜弘终于晋升为导演。

“在游戏产业里，技术的发展如此迅速，潮流不断变换。我曾很怀疑一个游戏系列能否撑那么久，赚那么久的钱。回顾历史，格斗游戏多如牛毛，尤其是在90年代。但是活到几天的有几个？”

不务正业

原田胜弘说，他选择以游戏为职业，曾经让父母伤透了心。他的父母是公务员，家里有两个姐姐，他是惟一的男丁。因此父母对他报以极高的期望。他们希望儿子能在银行或者证券公司上班，成为人人羡慕的金融才俊。“我的父母无法理解这份职业，他们成长的年代没有这种职业，他们一直说对我的将来十分担忧。”

其实当原田胜弘的父母得知他从事游戏行业时，他已经是《铁拳》的制作人，拿着大部分银行职员都艳羡的高薪。但原田胜弘知道父母对游戏的鄙夷，他瞒了父母整整十年——直到他们在一本宣传《铁拳5》的杂志封面上看到他的照片。

“《铁拳》太暴力了。我成长在一个家教很严的家庭。我学习很努力，体育课也认真，从来不打架……所以我跟他们说是做其他的工作。最早我对他们说自己做的是自行飞翔车，后来说是做太鼓的……”

虽然游戏行业在日本成熟发展了几十年，但是在老一辈人看来，以自己的业余爱好为职业仍然是一种不务正业的行为。不过经历了这些年，目睹《铁拳》系列在全球范围的影响力，原田胜弘的父母终于可以为自己的儿子感到骄傲了。

阿克汉姆的终极之战

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》开发临近尾声，Rocksteady已经在思考下一个项目

《阿克汉姆骑士》的制作人Sefton Hill近来最喜欢做的事是自我反省。他和他的团队正在通往终点的直道上冲刺，现在距离三部曲终结篇的发售只有两个多月的时间。Rocksteady从事“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的开发已经有八九年的时间，而在两个多月后，这一切都将结束。

“想想这一切即将结束，感觉有些古怪，就像一段婚姻即将终结一样。每天早上起床，这是我想到的第一件事。我时常对别人说，如果能对我的大脑做一次Ctrl-Alt-Delete操作，我的系统资源至少有90%都用在这游戏身上，还有10%是在交谈。”Hill说。

随着《阿克汉姆骑士》的开发接近尾声，Hill开始思考他的下一个项目。他已经有了初步的构

思，不过还没有开始付诸实施。虽然 Rockstеady 已经是一个规模不小的工作室，但是至今仍保持着单个项目的运作机制，全部 160 名员工都在尽力进行三部曲终结篇的打造。系列作的结束虽然让人有些不舍，不过对于开发者来说也是一种解放。Hill 说："我们不想留下任何遗憾，我们要把一切全部实现。老实说这是我们的一贯态度。我们把每一款游戏都当作最后一款来做。"

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》自公布后即获得强烈反响，蝙蝠侠的动作全面改良并扩增，可以使用的道具也更为丰富。Rocksteady 为玩家打造了系列最大的开放世界，细节程度也是前所未有。当然，真正优秀的续作绝不只是"更多、更好"，还要有能让人眼前一亮的新玩法。

蝙蝠战车的加入就是本作最大的亮点，也是本作继续让玩家兴奋尖叫的资本。用披风在城市上空滑翔几公里已经满足不了玩家了，本作的开放场景规模是前作的五倍以上，蝙蝠战车的出现让玩家在巨大的场景中移动变得更快速便利。同时战车本身几乎无坚不摧，可以用车身搭载的重型武器摧毁路障，驾驶着它纵横驰骋可谓畅快无比。

Rocksteady 原本从未打算建造更大的哥谭市，他们更看重的是将有限的空间做得更加鲜活，细节更丰富更有感觉。在建造本作崭新的哥谭市时，Rocksteady 最初并没有对城市规模做过多考虑，他们的重点在于引入新的游戏玩法，而蝙蝠战车是一开始就想到的，围绕着它有许多有趣的创意，城市规模也因此而扩大。本作主程序 Adam Doherty 说："我们的一个核心目标是不仅仅把蝙蝠战车当成一个射击部分的道具，或者仅仅是从 A 点到 B 点移动的交通工具。"

在本作中，蝙蝠战车实际上相当于蝙蝠侠的强力助手，不仅有载具的作用，还能在战斗中提供援助，或者在解谜中发挥不可或缺的作用。Hill 说："我们要确保它能符合蝙蝠侠的世界观，不会破坏原来的核心动作种类，并且与这些动作完美融合，成为蝙蝠侠的一部分。他们并非不相关的实体，而是一种终极的道具。"蝙蝠战车的遥控按钮就在回旋镖和蝙蝠爪旁边，成为蝙蝠侠核心能力的一种。

蝙蝠战车几乎影响了游戏的所有方面。要让一辆超级战车发挥驰骋的乐趣，需要有庞大的路网，由于车身较宽，因此道路也要够宽。巨大的路网就意味着城市规模要够大，这就是 Rocksteady 将本作的场景规模做到前作五倍的原因。而且因为街道规模扩大了，建筑物也要变得更高与之相衬。而由于楼更高，从高处滑翔能够获得更快的速度，滑翔更远的距离。由于有蝙蝠战车这个重大优势，为了确保难度，必须要提高敌人的实力，所以就加入了无人机军队。音效团队需要做出靠谱的引擎效果音，对应这种现实中不存在的怪物级战车……





主程序 Doherty 说："我认为我们的秘诀主要是对细节的着迷，我们添加的每一个动作，都要保证其作用，并且确保完美的时间匹配。在每个动作之后，都有一个时间窗可以抓准时机反击，这时动作会变慢。我们要让玩家感到自己玩起来帅呆了，不管他们的操作是否那么娴熟。"

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的画面比前作有明显的进化，让人很难相信本作用的是与前作相同的虚幻 3 引擎。不过该引擎如今经过了 Rocksteady 的深度改造之后，已经变成了 Rocksteady 自己的引擎。为了将游戏画面做到极致，Rocksteady 一开始就决定只做次世代版本，放弃了跨世代的打算。游戏中的过场动画不再像前几作那样采用预渲染的方式，全部通过游戏引擎即时演算。人物建模的精度大幅提升，单个人物所用的多边形数量相当于一代的整个场景。此外本作还首次使用了 Apex 物理模拟引擎，蝙蝠侠的披风在随风飘动以及走动时显得十分真实。

为了打造出极致水准的终结篇，Rocksteady 要求华纳方面批准将开发周期定为三年，最后为了保证品质又向后推迟了 8 个月。华纳为了填补空白，只能让蒙特利尔工作室开发了一个《阿克汉姆起源》。对于 Rocksteady 的各种要求，华纳总是尽力支持。在去年 E3 展上正式亮相之后，本作获得了"游戏批评家大奖"的"最佳动作冒险游戏"大奖，也获得了"展会最佳游戏"和"最佳家用机游戏"的提名。华纳将本作发售日定档为 6 月份，使其成为今年夏季最值得期待的大作。虽然错过了年末黄金档期，但作为史上最强超级英雄改编类游戏，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》将为我们带来一个狂热盛夏！

解读任天堂手游战略：以手游为饵

任天堂宣布进军手游后股价暴涨，百年老铺是否将全面逆袭？

2013 年底的一天，岩田聪独自一人坐在开往东京的子弹列车上。当列车静悄悄地驶离站台时，岩田聪的脑子里开始勾画一个新的产品创意：他要推出一系列实体玩具，其中内置芯片，能够与任天堂的各种游戏机无线通信。通过这些玩具，可以进一步激活任天堂宝贵的角色阵容，从马里



奥到大金刚，都将挖掘出更大的商业价值。

今年55岁的岩田聪，总是一身正装出现在公众视野，一身标准的三件套，说话字斟句酌。有时说到兴起，会停下来突然咯咯笑道，只要一想到这个新产品概念就感到兴奋。他曾拿着一份四页的演讲稿，对他的工程师们说："这对我们来说是全新的产品，也将会是全新的开始。"这款产品就是已经在全球上市的amiibo,到2014年底，这种玩具模型的总销量已超过600万个，每个平均13美元。

任天堂严重需要amiibo这种新概念产品的成功。在3DS的不冷不热、Wii U的惨败之后，任天堂需要证明自己的创新能力依然跟得上时代。过去30多年，任天堂数次引领游戏业潮流。且不说80年代独霸天下的黄金时期，在90年代，任天堂的L/R键设计、类比摇杆设计、手柄震动功能无一不是竞争者争相模仿的标准。岩田聪上任后，更是凭借NDS和Wii创造了席卷全球的社会现象。但是进入智能设备时代，任天堂似乎突然与时代脱节。即使是amiibo，也并非任天堂原创。动视在2011年就推出了《Skylander》系列"，迄今销售额已超过30亿美元。迪士尼也有自己的"无限"系列，利用其强大的IP阵容，同样大获成功。

Wii U的失败已成定局。该主机虽然比对手早了一年发售，但至今销量不到1000万台，而PS4用一半的时间就突破了2000万台的销量。去年夏季，任天堂罕见地进行了大裁员，在欧洲裁员300多人。去年在日元持续贬值的推动下，任天堂总算实现扭亏为盈，但这并没有改变其整体业务趋于萎靡的事实。任天堂的批评者们再次提出了"及早放弃硬件业务"的要求，迫使任天堂开发手游的呼声空前强烈。

情理之中 意料之外

3月17日，任天堂做了一个情理之中、意料之外的重大声明——任天堂将正式进入手游市场！包括任天堂高管在内的大部分人都对此感到意外。为了提高成功率，任天堂选择与日本手游巨头DeNA合作，双方将于明年共同推出一款智能设备类型的游戏平台。任天堂与DeNA将进行交叉换股，以任天堂的1.24%股换DeNA的10%股，价值约1.82亿美元。

据市调机构Gartner调查统计，2014年全球智能手机与平板电脑总销量高达14亿部。相比之下，过去15年所有主流游戏机的总销量加起来也不到8亿台，其中最畅销的PS2和NDS也就是1.5亿台的销量。每一台智能设备都是一个游戏终端，《糖果传奇》、《愤怒的小鸟》等现象级手游的玩家数量可超越10亿——这在过去简直是天方夜谭。微软在公布X360时曾提到10亿游戏人口的目标，现在这一目标早已被手游实现。

从2008年iPhone开始崛起之时，就有许多分析家以及股东要求任天堂做手游，但岩田聪、宫本茂等高管一直坚持"任天堂的游戏只会在任天堂的主机上出现"，生怕手机上出现了马里奥和皮卡丘之后，任天堂的主机将受到严重冲击，但如今任天堂的孤高姿态已无法维系。岩田聪说："在数字世界里，内容有持续贬值的趋势，特别是在智能设备上。我们终于发现了这一问题的解决方案。我们将不止是把任天堂主机上所开发的游戏移植到智能设备，而是会针对智能设备的操作特点和玩法风格开发完美匹配的全新游戏。"其终极目标是引诱平板电脑和手游用户购买任天堂的主机，享受更高品质的游戏。

换句话说，任天堂做手游的目的，不止是在手游本身上面赚钱。更重要的是通过手游发展新玩家，让他们成为任天堂的忠实用户，然后购买任天堂的游戏机与游戏软件。岩田聪发现，手游对任天堂最大的冲击在于：在手游中成长的00后乃至10后已经不认识马里奥、林克、皮卡丘，他们认识的是糖果、COC（部落冲突）和怪物弹珠。以儿童市场为主力的任天堂，面临着彻底失去这一代人的危险，这可能会成为一场灭顶之灾。



软件至上主义

过去任天堂的高管们极少公开谈论他们的内部策略。但是这次在任天堂的媒体问答会上，三大高管集体出席，解答了一些关键问题。

首先是在硬件方面，任天堂重申决不放弃硬件市场。所以进军手游也将从硬件角度切入。岩田聪表示，外界一直呼吁任天堂放弃硬件，实际上是对任天堂创新方式的严重误解。任天堂希望通过"NX"实现智能设备与优质游戏体验的完美结合，之所以选择在同一天公布，就是为了告诉世人任天堂不会因为手游而放弃硬件。任天堂要对游戏体验有绝对的把控，所以在硬件与软件层面都要同时兼顾。而美国任天堂总裁雷吉开门见山地说："如果我们不能全局地应对未来的游戏平台发展形态，那么任天堂可能撑不过10年。"

1889年，手工艺人山内房治郎在京都创办了任天堂，生产销售手工制作的精美花牌。这是一个与赌博相关的行业，而任天堂之名也有"命运由天"之意。1966年，山内溥接掌任天堂，将这家老铺进行了现代化的改造。在他长达半个世纪的统治期间，任天堂经历了对各行各业的投资，从出租车、泡面到爱情旅馆、保龄球馆。任天堂从来不惧时代的变迁，总是追随潮流，最后锁定游戏业，成为这个行业里的弄潮儿。

任天堂的游戏软硬件研发理念与其他公司有本质性的不同。无论是微软还是索尼，硬件的发展是严格按照芯片技术的发展路线图，每隔五六年按照技术的进化程度推出性能更上一层楼的新一代主机。而任天堂软件创意至上，在游戏开发过程中，发现当前的硬件无法实现其最新玩法创意时，就开始研发新主机。硬件的特征是服务于游戏软件。从NDS的触摸屏，到Wii的动作感应手柄，都是为了满足一批有着崭新玩法的新概念游戏。这种理念与宫本茂有关，作为任天堂事实上的精神领袖，宫本茂率领的是软件研发部门，因此就决定了在任天堂必定是软件高于硬件。宫本茂说："我们的任务就是继续创造新的平台，从而为新的游戏玩法提供保障。"

■照葫芦画瓢的简单移植已经被任天堂排除在计划之外。



双管齐下

进军手游市场，意味着任天堂的整个经营理念也要发生转变。大部分成功的手游采取免费游戏的经营方式，通过内购可以产生极强的盈利能力，但是同时也有可能造成品牌形象受损。F2P 商业模式发展了十余年，年营收过 10 亿美元的游戏不少，但是还没有哪款游戏拥有极高的口碑。F2P 的土壤似乎无法培育出《塞尔达传说 时之笛》《超级马里奥银河》那种令人肃然起敬的高分游戏。岩田聪表示，任天堂并未打算采用 F2P 的付费方式，因为会损伤任天堂及其 IP 的品牌形象。不过岩田聪并未排除内购的可能，具体将根据游戏特质而定。“对我们来说，最重要的是如何让全世界尽可能多的人玩任天堂的智能设备应用，而不是采取哪种付费方式赚更多的钱。”岩田聪说。将这句话翻译成国内手游行业的常用术语，就是任天堂追求的是“吸量”而不是“吸费”。

既然任天堂求的是“量”，那么为何还要开发自己的智能设备？只有使其游戏在所有安卓和 iOS 设备上运行，才能把量做起来，而要是仅限于任天堂自己的设备，那跟掌机和家用机又有何区别？对此，岩田聪说：“我们要创造其他公司无法创造的独特游戏体验，所以最好的办法就是开发能实现独特软件体验的硬件。”就目前所知，任天堂应该是双管齐下，一方面为 iOS 和安卓设备开发游戏，一方面为 NX 开发独具特色的新作。

岩田聪说，NDS 比智能手机更早使用了触摸屏，Wii 比智能手机更早使用了加速计。任天堂在操作界面上的创新一直是独步天下，因此相信也能够率先开发出成为下一个新标准的操作界面。

岩田聪知道，在智能手机上，任天堂的游戏设计理念也要发生改变。“在智能设备上，游戏必须非常容易上手，而且很容易过关。这跟游戏机用户的需求是不一样的。”虽然任天堂的很多游戏都是面向低龄层，但是游戏的难度都不低，这对于比较缺乏耐心的手游玩家来说是行不通的。这是任天堂寻找 DeNA 合作的原因所在。今后双方合作的游戏，开发主体是任天堂，但是 DeNA 会负责游戏的“服务”层面，也就是对其进行适合手游市场的改造，并提供专业的手游运营服务，使游戏更适合手游用户的碎片时间游玩习惯。任天堂将与 DeNA 共同开发一套面向所有任天堂设备与游戏的会员服务系统，涵盖游戏机、手机与 PC。

关于 NX 以及任天堂手游的细节，目前外界知之甚少。NX 究竟是手机、掌机、还是搭载安卓系统的机顶盒？这一切岩田聪并未解答，任天堂表明的仅仅只是一个姿态。而股市的反响印证了投资者对任天堂开发手游的看好与渴望。发布会召开当天，任天堂股价从 18.22 美元直线拉升到 23.3 美元，涨幅高达 25%！当天任天堂的市值增加了将近 50 亿美元。各大投行纷纷调高了对任天堂的股票评级，Jefferies 当日就将任天堂股票从“持有”上调为“买入”，目标价位是 30.45 美元。

任天堂开始拥抱超过 10 亿的手游用户，虽然目前一切尚不明朗，但是百年老店终于开始顺应潮流，能够让更多人享受任天堂的游戏乐趣，这是业界之幸。而任天堂的快乐游戏理念，或许也会给浮躁的手游市场带来新的风气。



乳摇简史：浅析胸部物理学

日本人开创并完善了乳摇系统，如今已形成全套胸部物理理论

所谓“有沟必火”，这在任何时候都是真理。无论是互联网还是游戏，所有以视觉呈现的娱乐媒介，只要凭借充满视觉冲击力的胸部，就能大大提高对男性用户的眼球吸引效果。在游戏产业，当画面发展到能够清楚描绘胸部之时，乳摇画面就应运而生。很多游戏都开始模拟乳摇效果，在游戏开发领域出现了一个新词汇“胸部物理”。

按理来说，“胸部物理”的作用是模拟大罩杯的胸部在重力作用下的真实抖动效果。但是在游戏中的乳摇，却大部分完全不符合物理定律。多数胸部更像是一对有自我意识的氢气球，随时准备破衣而出。前不久，英国《卫报》女编辑 Kate Gray 就发表了一篇题为《我的胸部与游戏中的胸部物理学》的长文，讽刺《生化危机 高清重制版》等游戏的乳摇太不专业。她说：“吉尔的胸部上下摆动的样子仿佛被恶灵附身般可笑，让人难以专注于游戏。以我个人经验而言，女性的胸部绝对不会像是有两个光头佬在毛毯里摔角一样地晃动”。



■吉尔在《生化危机 高清重制版》里学会了乳摇。

在欧美的很多游戏论坛，从玩家论坛到游戏开发者论坛，都有许多关于胸部物理学的热门贴。人们从技术、审美等各种角度剖析游戏中应该如何进行乳摇。有牛人做了一个分为四大章节的 PPT，主题为“Unity 中的乳摇大冒险”，专门教开发者制作胸部物理效果。还有不少开发者制作了乳摇专业开发工具。

那么，乳摇这种现象究竟是何时开始出现在游戏中的呢？

1992年，乳摇鼻祖诞生

早期的游戏机由于性能非常弱，画面解析度极低，可以同时处理的可动点阵图数量非常有限，能够让画面中的人物动起来就不错了，乳摇这种“精细动作”是开发者们万万不敢想象的。到了90年代初，随着街机性能的突飞猛进，大内存的街机开始出现，街机游戏率先实现了大比例游戏角色的精细化动态处理。于是人物比例较大的格斗游戏开始流行。

1992年，SNK发布了《饿狼传说2》。虽然当时很多人讽刺该作是《街头霸王Ⅱ》的山寨版，但实际上SNK开始开发《饿狼传说2》时《街头霸王Ⅱ》尚未公布。《饿狼传说2》中也有不少独具特色的地方，它对游戏业的真正贡献可能就是开创了乳摇之风。

在《饿狼传说2》中登场的不知火舞以一对会摇动的胸部引起了玩家的注意，虽然当时不知火舞的罩杯还没有后来那么夸张，但这一细节仍然引起了玩家的关注。从这个角度来说，不知火舞不愧是爆乳界的鼻祖，她的横空出世使得胸部成为游戏开发者们重点开发的一个新领域。从此胸部物理成为各种格斗游戏不可或缺的一部分。胸前没有几两肉，哪敢自称是格斗？


▼不知火舞是当之无愧的乳摇鼻祖。



1997年，三次元乳摇

胸部物理的第二次重大革命同样来自格斗游戏——《死或生》成功实现了乳摇从2D向3D的进化，TECMO由此成为业界最著名的胸部物理专家。乳摇与《死或生》的游戏性没有任何关系，但是这种噱头以及由此产生的话题性，是《死或生》系列成功的关键原因。

2004年，板垣伴信接受媒体采访时说：“当时我在开发《死或生》时，很想做点什么吸引人们的主意。当我为3D游戏加入了胸部物理，大家都有点坐不住了。”

直到现在，乳摇仍是《死或生》系列的重要卖点。官方宣传的最新作卖点就是“可以自由调整胸部物理效果”。《死或生5 最终版》制作人早矢仕洋介说：“我们用了一套全新的引擎实现皮肤与胸部物理的进化，我们称之为柔软引擎。一旦你在新主机上看到这种效果后，你就再也回不去了。”

实际上，柔软引擎的作用并不是让乳摇更真实，而是通过“柔软”的物理特性，使得乳摇时更有“肉感”，而不是像过去那样的“皮球感”。TECMO的乳摇追求的从来就不是真实，而是性感冲击力。



乳摇原理剖析

那么，游戏中的胸部物理究竟是如何实现的呢？现代3D游戏中每个角色都是由多边形组成的3D建模，在贴图与多边形包裹的建模内部，还有“骨骼”。这种骨骼虽然不是真实的人类骨骼，但是作用也差不多——3D角色就是靠它们动起来的，各骨骼关节的位置也是以真实骨骼为参照。一个游戏角色能有多少骨骼，取决于游戏的物理引擎。骨骼数量越多，动作就能做到越细，也就是显得更逼真。骨骼的数量还取决于同屏的人物数量，同屏人数越多，由于物理运算的压力大，所以单个角色的骨骼数量也就随之减少。格斗游戏由于同屏人数少，所以骨骼数量可以尽可能地多，动作也就能更丰富多样。

这些骨骼是通过一种叫做“传动”的过程动起来的。开发者可以通过传动过程决定模型的动作幅度范围以及动作方式。胸部能够动起来，也是因为在其内部有“骨骼”的存在。乳摇动作取决于乳房位置的骨骼数量。如果一对胸部的乳摇是同步的，那么关节数量可能只有一个，而如果是分别独立乳摇，则说明至少有两个关节。乳房“骨骼”与“关节”的动作方式与四肢不同，其物理表现更像毛发和衣物，人物站起来时，其乳房骨骼会下垂，站直后又会上往上抬升一点，然后在重力作用下又往下垂，如此往复直至平息。这个过程就形成了一次乳摇。



■乳摇基本原理图。

乳摇夸张化成因

大部分游戏的乳摇都是采用以上的传动原理。由于并不符合真实乳房的构造特征，因此不可能做到真实。但这确实是一种简单廉价的处理方式，视觉效果也不差。某些游戏引擎甚至直接内置了这种乳摇功能。由于该系统本身是基于所谓的“刚体物理”，原本是为四肢等的刚性动作而设计，对于乳摇来说难免会显得生硬。因此还需要有“柔体物理模拟”的帮助，而这所消耗的运算能力要大得多。

添加胸部物理效果的另一种方法是手动调节，也就是说并非物理系统自动模拟，而是由动作设计师们手动逐帧调节。手动制作的乳摇在业界很少见，因为制作的过程非常耗时。这就是大部分游戏的乳摇不够真实的原因。毕竟乳摇对于游戏性并非必需品，除非是像《死或生》这种将乳摇作为重大卖点的游戏，大部分开发者不会在这方面花太多工夫。

乳摇不真实的另一个不容忽视的因素是——没有足够的现实参考。游戏动作设计师在制作人物动作时，都需要参考真人的动作。如果你与他们同事，会看到他们时不时地让旁边的同事伸伸胳膊踢踢腿，因为正在做的某个动作需要现成的参考。而乳摇这个动作……他们该找谁来示范呢？总不能聘一个大胸AV女优坐在旁边随时抖给你看吧？

即使在付出巨大的努力之后做到了逼真的乳摇，你也可能会发现，其实抖得更夸张、更失真一点的效果反而更好。有些毫无真实性可言的乳摇就是开发者故意而为。他们认为既然好不容易做了乳摇功能，就要让玩家注意到，而现实中的真实乳摇往往幅度太小。如果在画面中看不到明显的乳摇，可能动作组的老大就要批评“为什么看不到乳摇”，于是乳摇效果就不断加强，直到人物说话时伴随胸腔起伏都要有明显的乳摇。

《灵魂能力》的开发团队曾公开表示，他们开发了整个系统专门围绕游戏角色的乳摇。不同尺寸、不同罩杯的乳摇效果都是有严格规定的，这都是为了让胸部抖得既好



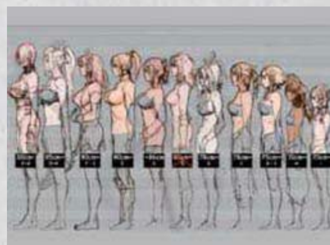
▲3D乳摇比2D复杂得多，TECMO把技术力用在这方面也是让人醉了。

看又有真实感。看来在这方面还是日本人比较有研究——毕竟整个乳摇系统就是他们发明的。

资深人士建议

多年研究开发乳摇系统的业内人士 Alex 表示，乳摇是否真实并不是那么重要，就像游戏中的男性身材大多夸张化，乳摇夸张一点也没有什么问题。体型的夸张化本就是游戏行业的特色。不过有些游戏为了哗众取宠，已经将乳摇夸张到失去美感的地步，就像隆胸过度的女人，会让大部分玩家感到过犹不及。

作为一个经验丰富的乳摇制作者，Alex 认为乳摇的真实性并没有标准。就像现实中女性胸部抖动的特征也是完全不同的，即使相同的罩杯，体型不同的人抖起来也不一样，此外还取决于胸部的位置高低。“即使是绝对最自然的胸部都会有些下垂。”Alex 说。他建议开发者们做乳摇时参考成人电影，过去的成人杂志更有参考价值。“他们会告诉你胸部的理想位置在哪里？胸线的形状如何？胸底的弧线如何？”



▲NAMCO 游戏的罩杯大小参考图。

《口袋妖怪》背后的秘密黑客组织

各种作弊器与自制物种开始在《口袋妖怪》的网络世界里泛滥

大部分长期玩《口袋妖怪》的玩家应该都用过或者至少是碰到过修改的口袋妖怪。即使是在全球《口袋妖怪》圈子里很有名气的玩家，也被怀疑作弊。Pokemon 公司曾在一次比赛中抓了数千个作弊者。用于存放口袋妖怪的《口袋妖怪》的网络银行系统更是充满了稀奇古怪的怪物，显然都是修改后的产物。作弊者与黑客无处不在，更糟糕的是他们都十分聪明。

“外来血统”入侵

“《口袋妖怪》系列”历来就有许多循规蹈矩的黑客和作弊器使用者，网上的各种辅助工具触手可得，包括 GameShark、Action Replay、Powersaves 还有各种可以保存和编辑口袋妖怪档案的特殊程序。Game Freak 已无法阻止使用这些工具的玩家。要创造假的稀有口袋妖怪相当容易，数值可以高得夸张。当这些冒牌货被引进到网络交易系统，就对游戏造成了重大的破坏。

通过作弊器，玩家可以任意修改口袋妖怪的等级、能力和动作。聪明的修改者会将伪造的口袋妖怪做到足以乱真，外观和动作都充分参考 Game Freak 的官方设计。比如在《口袋妖怪 X・Y》中，皮卡丘只能在特定地点才能抓到，而且只能学会一些特定动作。作弊者想要让别人相信他的皮卡丘是真的，就要将官方程序中的所有信息摸透。将这些都摸透之后，聪明的黑客就能创造出看起来很真的假冒口袋妖怪，进行培养，并孵育出配置正确的新口袋妖怪。从技术上来说，这种由“外来血统”生下来的口袋妖怪已经可以说是合法物种，因为它遵循了 Game Freak 的官方法则，只不过其创造者是玩家而非官方。

孵育假冒口袋妖怪究竟有多容易呢？一个没有任何程序知识的少年花几分钟就能孵出来一只，花个小半天时间能创造出一大窝新物种。由于实在太方便太容易，在玩《口袋妖怪》的圈子里，只要有人开了个头，其他人很难抵挡住去试一试的诱惑。

提前亮相的三大神兽

如果说在过去线下玩的年代，玩家自己心血来潮造个口袋妖怪玩玩无伤大雅，那么随着该系列网络功能重要性的不断提高，冒牌物种的涌入势必对整个游戏生态造成严重影响。Pokemon 公司已经设置了一些机制防止玩家上传明显很假的口袋妖怪，但是对于那些高仿的物种却无可奈何。这就造成了近年来假冒口袋妖怪物种的泛滥。



▲遭到黑客破解泄漏出来的三只口袋妖怪。

2013 年《口袋妖怪 X・Y》发布后不久，三只造型怪异的口袋妖怪开始在网上流传。没人在游戏里见过或捕捉过这些口袋妖怪，除了黑客与作弊者。后来人们才知道这三只口袋妖怪分别是 Diancie、Hoopa 和 Volcanion，当时 Game Freak 尚未发布这些品种。几个月之后 Diancie 才首次正式公布，它也是《口袋妖怪》电影新作的主角之一。Hoopa 直到今年 1 月才正式确定，而 Volcanion 更是至今未被 Game Freak 官方确认。但是全球的《口袋妖怪》铁杆玩家们都已经知道它们的存在。于是着急的玩家们忍不住用修改器自行创造与培养这些神兽，并放到了网上。

梦幻传说

未发布的口袋妖怪对系列玩家来说有着无法抵挡的吸引力，这一切从系列一代就已经开始。1995 年底，《口袋妖怪 红・绿》开发基本完成，当时游戏卡带容量已满，放不下任何其他东西。但是在最后一刻，游戏策划森本茂树发现居然还存在一点点剩余空间。他知道项目已经做完，谁也不想再对游戏做任何修改。于是他自己动手，将最后一个隐藏口袋妖怪加入到游戏中——这就是最早的传说之口袋妖怪“梦幻(Mew)”。

很多年后，森本茂树回忆起当时的情形：“当时游戏卡带已经完全装满了，再也塞不下别的东西。但是在最后决定最终版取消了一个调试功能，于是造成了 300 字节空


▲开创隐藏口袋妖怪之先河的“梦幻”。

间的剩余。所以我们就想要不再加一头怪物吧。这种事如今看来是难以想象的。”

1996年《口袋妖怪》在日本上市后反响并不强烈，首周没有进入到日本游戏软件销量榜TOP10。然后口耳相传效应开始发酵，关于隐藏口袋妖怪的传说更加剧了玩家之间的讨论。梦幻作为最罕见的口袋妖怪，被很多资深玩家认为是谣传，全球范围见过它的玩家屈指可数。捕捉梦幻的攻略对当时的《口袋妖怪》玩家来说就像武林秘籍一样宝贵。但是其中也夹杂了许多“伪攻略”，比如有一个流传极广的传闻，说是在某处的一辆货车底下能发现梦幻。这些谣传的搅局，导致玩家真假难辨，进一步增加了梦幻的神秘感。Game Freak后来承认，关于梦幻的种种传闻是《口袋妖怪》爆红的重要原因之一。

隐藏妖怪的魔力

可以说，对隐藏口袋妖怪的着迷，是系列的一贯传统，也是其成功的原因之一。所以Game Freak对于各种造谣传谣者就抱着睁一只眼闭一只眼的态度，要是完全消灭了传闻，对系列的发展可能反而不利。不仅如此，Game Freak还经常通过一些活动增强传闻的扩散。在1997年，Game Freak与《CoroCoro》杂志合作举办《口袋妖怪》大赛，约8万人参赛，只有20人胜出，奖品就是梦幻。岩田聪说：“当时《CoroCoro》杂志赠送梦幻的活动公布后，获得了难以置信的强烈反响，我认为那是《口袋妖怪》真正开始逆转的时刻。在那之前，我从来没有见过一款游戏像它那样热卖。”这场比赛举办时，游戏已经发售了一年半，而在比赛之后，游戏销量不断飙升，在这一年一举登上销量榜首——要知道这一年还有《最终幻想Ⅶ》等超大作上市。此后它连续两年霸占日本销量榜首，形成了风靡一时的口袋妖怪社会现象。

《CoroCoro》杂志活动的成功，为此后Game Freak的宣传活动指引了方向。从此，罕见的特种神兽成为最重要的宣传手段，只有通过特殊活动才能获得，比如提前预订、购买电影版的电影票，或者参加特定的线下活动等。但这也造成了广大口袋迷的遗憾：除非你多花钱，或者住在特定城市，或者持续人品爆发，否则永远也别想集齐所有口袋妖怪。这对于一个强迫症玩家来说简直不能忍。

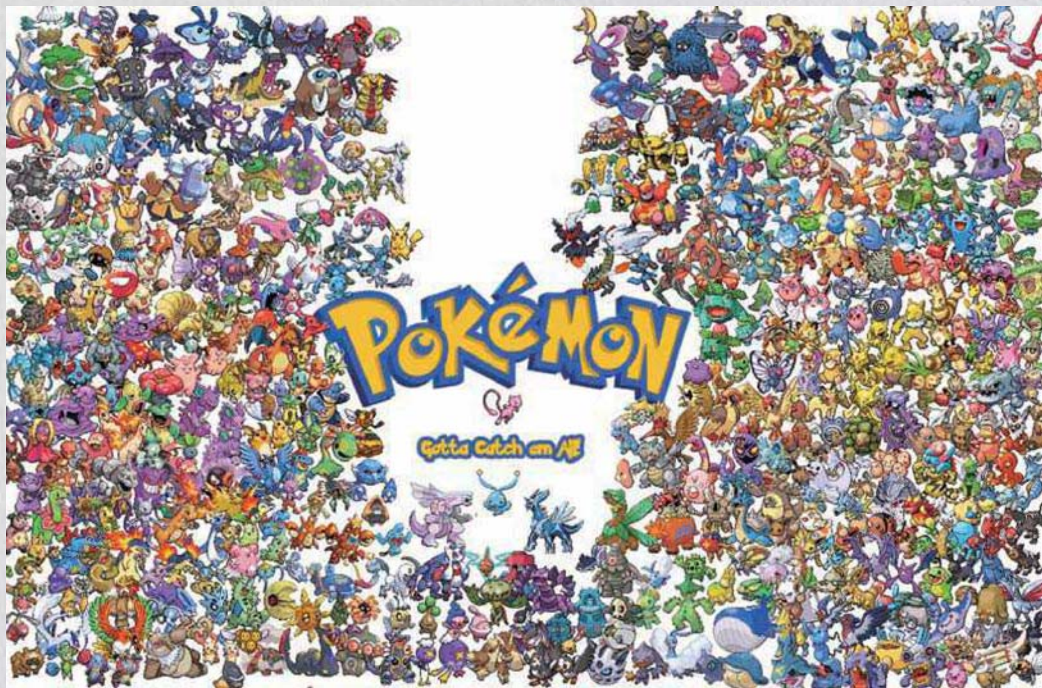
很多玩家因此求助于作弊工具。受到作弊器影响的游戏很多，但是《口袋妖怪》受到的影响尤其明显。首先最直接的就是玩家在网上交易怪物时，必须要谨慎检查避免换到假冒怪物，这已经成为困扰广大玩家的普遍现象。即使是很有经验的玩家，也很难避免受骗。随着口袋妖怪造假水平的提高，实际上就相当于验钞机都无法分辨的假币充斥市面，将破坏整个经济系统。

黑客崛起

近年来更是冒出了一些专业的口袋妖怪黑客团体，比如较为著名的“Project Pokemon”。这个组织的成员都是技术力很强的黑客，很多任天堂官方内部消息都是被他们泄漏出来的，比如前面提到了Diancie、Hoopa和Volcanion。该组织的一名成员Reisyukaku说：“破解《口袋妖怪》只是为了搞清楚游戏机制，我一直非常享受破解游戏的过程，将它们改造成我想要的形态。”他表示组织成员都是有共同的爱好才聚在一起，想了解游戏的机制和文件结构，并将信息提供给广大玩家。

Reisyukaku是一名工科学生，对编程与计算机安全有强烈的兴趣，他从《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》就开始从事破解工作。他表示当时《口袋妖怪》的游戏结构非常简单，对其进行修改和破解非常容易。而现在Game Freak在加密机制方面下了不少工夫。不过依然是道高一尺魔高一丈。在《Ω红宝石·α蓝宝石》发售前，Project Pokemon就对试玩版文件进行了破解，发现了关于未发布口袋妖怪的大量信息。导致官方原本计划逐步发布信息，给玩家惊喜的宣传节奏完全被打乱。此外Reisyukaku还写了一个程序，能够对游戏中的口袋妖怪建模和贴图进行修改。还有一些修改程序也是完全可能的，比如让玩家扮演游戏中的大反派。

目前对新一代《口袋妖怪》游戏的破解工作还处于初期阶段，但已经能够做到相当大程度的修改。Reisyukaku未来的目标是实现对全部口袋妖怪的破解与修改。



游戏卡带诞生秘史

游戏卡带诞生至今已 40 年，创造者的故事直到最近才曝光

黄色的游戏卡带，对于 90 后 00 后来说也许是从未见过实物的古董，而对于 80 后来说，却代表了童年最美好的回忆。但是关于游戏卡带的发明者却是鲜为人知。事实上，游戏卡带并非任天堂也不是雅达利所发明，他们的历史可以追溯到更早之前——40 年前，Wallace Kirchner 和 Lawrence Haskel 发明了游戏卡带，并被 Fairchild 公司适用于 Channle F 游戏机——游戏业的基础商业模式从此被彻底改变。游戏业开始分离为硬件和软件两大板块，软件的不断推陈出新促进了整个行业的快速发展。虽然在 20 年后，光碟的出现开始逐步消灭游戏卡带，但是直到互联网时代的今天，软件与硬件相辅相成的商业模式仍然在高效可靠地运作着。而作为游戏卡带这一伟大发明的缔造者，Wallace Kirchner 和 Lawrence Haskel 的故事却从未为人所知，直到最近，他们的精彩故事才首次被曝光。

这个差点被遗忘的故事，从一个意想不到的地方开始——美国机器与铸造（AMF）公司，他们的主营业务是保龄球设备。



▲ Lawrence Haskel，照片拍摄于 70 年代。

代号 RAVEN

上世纪 60 年代，AMF 在康涅狄格州斯坦福市成立了一个研发部门，他们的很多最新保龄球技术都是从该部门研发出来的。在这些技术中，有一种自动化计分系统，设计于 1968 年，它能够分别记录各玩家的分数，并显示在保龄球道上方的显示屏中。

1969 年，AMF 决定将其研发部门从斯坦福搬到北卡罗来纳。面临这次艰难的搬迁，AMF 的一些研发人员决定离职，其中以 Norman Alpert 为首的成员，则成立了他们自己的公司——Alpex 计算机公司就这样诞生了。

最初 Alpex 公司做的是电子点钞机，与邮政设备巨头 Pitney Bowes 公司合作。但是由于受到了 IBM 和 NCR 公司的激烈竞争，他们的合作在 1973 年底告吹。没有产品可卖的 Alpex 计算机公司只能寻找新市场，同时公司的员工数量也减少到只剩三人，Wallace Kirchner 就是其中之一。他们决定进入刚刚崛起的游戏市场。在此两年前，雅达利推出了街机游戏《PONG》并爆红，游戏这种新兴事物进入了公众视野。随后 Magnavox 推出了奥德赛家用游戏机。

当时所有的家用机游戏都使用专门的逻辑电路用于处理生成显示在屏幕中的画面，软件与硬件是一体的，没有换游戏的概念。没有哪个家用游戏机将计算机作为其核心，因为成本太高。1969 年雅达利创始人曾打算用微型电脑改造成游戏机，但是也因为成本过高而作罢。奥德赛的开发团队来头不小，他们是美国国防部承包商 Sanders Associates 的工程师，应用了在当时来说相当高端的技术，不过仍然与计算机技术无关。直到 1971 年，英特尔发布了 4004 微处理器，一个指甲大小的芯片，包含了过去需要多块电路板才能实现的计算功能。紧接着是 1972 年的 8008 芯片和 1974 年的 8080 芯片，每一代芯片性能都比上一代大幅进化。同时竞争对手如 Farichild、RCA 等也开始研发他们自己的微处理器，全球工程师们开始将英特尔的芯片应用于所有能够想象到的领域。

在这样的环境下，Wallace Kirschner 意识到可以制作更复杂的游戏软件，在微型计算机上运行，通过点阵图呈现图像，而不再专门使用单独的硬件。

■英特尔的 8008 芯片。



1974 年初，Alpert 公司通过了 Kirschner 的游戏技术概念，此时已经有一些竞争对手也在研发。为了抢在对手之前，Alpert 公司聘用了软件工程师 Lawrence Haskel，他曾与 Kirschner 一起在 AMF 共事。Kirschner 将负责硬件，而 Haskel 因为热爱游戏，所以将负责软件编程。他们的目标是开发一款能让玩家随意更换游戏的游戏机。

1974 年，美国市场上惟一的游戏机只有 Magnavox Odyssey，这款游戏机主要用来玩乒乓球游戏，不过也可以通过电路开关的切换，使得游戏的玩法有一些变化。此外还可以在电视机屏幕上贴一些绘制了特定图案的塑料膜，作为游戏的背景图案，再搭配主机附带的一些纸牌和棋盘，也能有较为丰富的玩法。也就是说这款游戏机不仅要靠玩家脑补游戏画面，还要配合实体玩具才能让画面中简单的像素点变得有意义。

Kirschner 与 Haskel 将他们的新主机项目代号定为“RAVEN”，是“Remote Access Video Entertainment（远程接入视频娱乐）”的缩写。这台主机的核心是一对 8 位元的英特尔 8008 处理器。这部主机使用了在当时来说相当昂贵的 8Kbit 内存用于存储点阵图，能够生成 128*64 像素的黑白画面。Haskel 回忆说：“当时内存是非常非常昂贵的，差不多是 1 比特 1 毛钱。”小得可怜的内存极大地限制了游戏画面与游戏本身的复杂程度，每个游戏的最大容量不能超过 2Kbit（即 0.25KB，相当于 128 个汉字）。

如此之小的容量，意味着只能做极度简单的游戏。Haskel 的第一个游戏参照了市面上流行的体育类，以乒乓球（或者说网球）为主。Haskel 说，当时奥德赛的游戏给他造成了巨大的冲击：“当时我去逛一家家具店，看到有个小孩在玩奥德赛，我坐下来和他玩了差不多一个小时。那是我见过最酷的东西，从此再也忘不了。”



▲游戏机的鼻祖——奥德赛游戏机，只能玩内置游戏。

插卡概念

所以 Haskel 做的第一个游戏就是以乒乓球为灵感，不过他对游戏进行了改造，变成了一款冰球游戏。Haskel 住在康涅狄格州，每到冬天房子后面的池塘就会结冰，一家人玩冰球是他最大的爱好之一。他做的这款冰球游戏乍一看跟《乒乓》没两样，也是一根线、一颗球和两个板子，不同之处在于他增加了一个计时器以及计分功能。玩法上最大的变化是可以旋转板子的方向，使球往不同的方向反弹，玩家的球板还能前后移动。最妙的是 Haskel 加入了另外一个球板当做守

门员，每个板都可以由不同的玩家单独控制。“这游戏会让你玩得手忙脚乱，”Kirschner 说，“直到今天，我还觉得它是我玩过最有挑战性的游戏之一。”

除《冰球》之外，Haskel 还开发了《Tic-Tac-Toe》，还有《打靶场》，玩家要旋转“枪”发射子弹击中移动的目标，以及一款简单的美术程序《Doodle》，玩家可以在屏幕上画白线。随着游戏越做越多，如何进行游戏切换就成了一个大问题。使用芯片的游戏机成本很高，不能一台机只能玩两三个游戏就完事儿了。应该让玩家买了这台游戏机后，只要再花点小钱买软件就可以有玩不完的新游戏。

当时通用型电脑的软件存储介质主要有几种：磁带、纸带以及磁性软盘，但读取这些介质所需的设备本身就极为昂贵。Kirschner 和 Haskel 发现了一种更经济的解决方案。英特尔的 8080 开发套件鼓励使用 EPROM（可擦写可编程只读存储器）芯片，程序员可以用这种 ROM 多次擦写程序，加快开发速度。通常 EPROM 编程后，硬件设计师会将芯片直接焊接到电路板上，或者插到电路板上的专用插槽。Kirschner 知道，需要让玩家能便利的换游戏，所以 ROM 的更换必须非常简便。所以 Alpex 的工程师们决定将脆弱的 ROM 芯片焊接到一个电路板上，再将电路板的引脚插到更耐用的连接槽，从而能经受得住不断的拔插。

第一个游戏卡带的样品就这样诞生了。

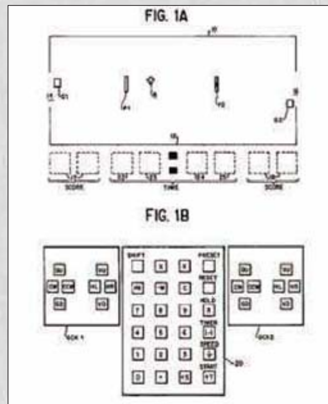
“我们到电器店买了一些小塑料盒子，”Kirschner 回忆说，“通过连接器，我们可以将这些小盒子插到主机上。”Kirschner 记得 RAVEN 的卡槽大约是 5 英寸长、3 英寸宽、2 英寸深。每个黑盒子里都有一块电路板，上面焊接了一块存储了游戏的芯片。

RAVEN 主机的所有主要元器件都就位后，Kirschner 和 Haskel 向 Norm Alpert 以及 Alpe 的董事们演示了他们的发明。Alpert 知道他们的小公司没有足够的资金做市场和生产主机，需要有实力的合作伙伴为他们出资。

一开始 Alpex 的 RAVEN 就是为普通家庭电视机而设计的，所以最早想到的合作伙伴就是美国的电视机生产商。1975 年初，他们找到了 Sylvania、Aenith、RCA 以及摩托罗拉，但是这些公司都不感兴趣。“他们都把头埋在沙子里，刚刚从真空管的时代出来，脑袋里还没有晶体管电子设计的概念。这就是后来他们都死光了的原因。”Kirschner 说。

当时要把 Alpex 的主机变为成品也确实不容易，其原版设计的尺寸相当大，约 40×40×12.5CM，还是金属外壳，里面一堆笨重的电路，还有各种游戏模块，以及复杂的键盘用于操作。这臃肿的设计必须要进行简化。

Alpex 找到了一些半导体生产商，当时这些公司都是刚刚开始启动他们自己的消费电子业务。在这些设备中包括有最早的电子钟、最早的袖珍计算器以及早期的数码腕表。在 Alpex 早些年还没转业的时候，Fairchild 零件部销售代表 Shawn Fogarty 经常拜访，向他们推销一些最新零部件。1975 年初，Fogarty 接到了 Alpert 邀请他上门一叙的电话。Fogarty 感觉 Alpert 好像做出了什么了不起的新产品，于是答应去一探究竟。

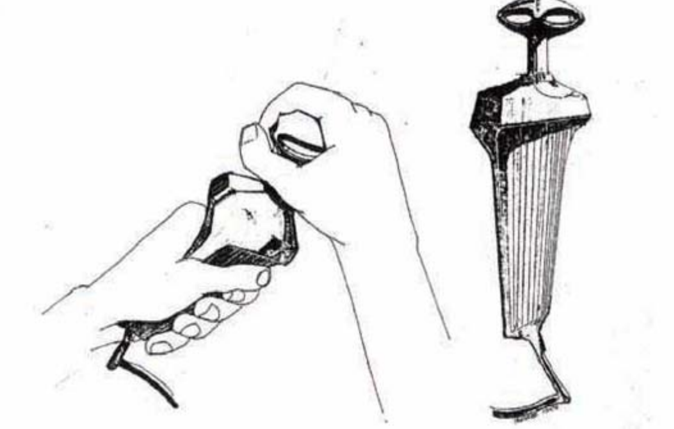


▲ Aplex 的 RAVEN 游戏机设计原理图。

打磨样机


▲ Fairchild 的工程师 Jerry Lawson，照片拍摄于 80 年代。

实际参观了 Alpex 的新发明后，Fogarty 印象深刻，将自己的所见所闻如实汇报给了 Fairchild 公司的消费产品部副总裁 Greg Reyes。Reyes 也对该产品很有好感，于是向公司 CEO Wilf Corrigan 推荐。电子游戏似乎是公司下一步的合理芯片发展方向。


■ Jerry Lawson 设计的游戏控制器示意图。

Corrigan 指定前国家半导体公司消费产品主管 Gene Landrum 建立了一个团队，评估 Alpex 的这种新技术，并且从营销和市场的角度写一份可行性报告。Corrigan 同时还指派了纽约过来的电子技术专家 Jerry Lawson，他是硅谷罕见的黑人电子工程师。在 1975 年，Lawson 在电子游戏方面已经有非常丰富的经验，两年前就在自己的车库里做了一款街机游戏。Reyes 认为 Lawson 是在 Fairchild 内部牵头游戏新项目的最佳人选。

Alpex 发明的样机从最早使用的 8008 CPU 改成了 8080，由于当时 Fairchild 将英特尔视为最主要的竞争对手，因此这款样机首先要改为使用 Fairchild 自己的 F8 芯片。而 Lawson 则负责将 RAVEN 主机笨拙的键盘操作方式改为相对简单的摇杆操作。工业设计师 Nicholas Talesfore 为新主机和控制器制作了设计图。

1975 年 11 月 26 日，Gene Landrum 完成了他的可行性报告——《商业机会分析：Alpex 电子游戏》。报告中附带了 Lawson 的控制器原理图以及 Talesfore 的游戏主机设计草图。该项目制定了一个新的代号：“STRATOS”。报告纲要中写着：“这是一款面向家庭电视机配套市场的电子游戏产品，通过一种独特的（有希望获得专利）卡带技术，能够后续追加游戏，从而避免其原有的游戏过时。”

报告中有不少数据，其中比较引人注意的是销量预测：Landrum 预测 STRATOS 主机到 1978 年可以销售出 550 万台，获得总市场份额的 22%，总营业收入达到 2.2 亿美元。后来事实证明他们对前景的预测过于乐观了，这一目标从未实现。不过 Fairchild 的高管们信服了，他们同意了项目提案，决定正式进入游戏市场。新主机命名为“Fairchild 视频娱乐系统”，简称 VES（后来更名为 Channel F）。

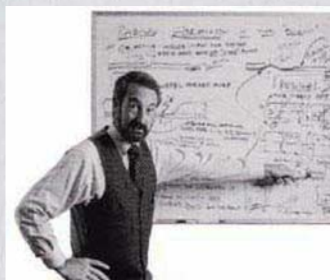


▲ Fairchild 的 Channel F，史上第一台可拔插卡带的游戏机。

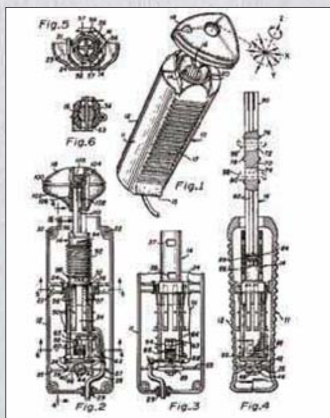
VES 的开发队伍分工明确，Lawson 负责电子工程设计，以及软件开发，Talesfore 负责工业设计。开发团队的首要目标是将原本过于庞大臃肿的机体进行缩减，目标尺寸是要能轻巧地放到客厅的电视机上。不久他们发现要将游戏软件做成一个可拔插的模块没那么容易，还需要找到这方面的技术专家。曾在国家半导体公司担任机械工程师的 Ron Smith 是 Talesfore 心目中的最佳人选。在此一年前，Smith 用一个可拔插的存储器模块设计出世界第一款袖珍计算器——Novus 7100。但是在该产品上市之前，国家半导体公司改变了公司方向,结果消费产品部门整个被关闭。

那时 Smith 可能是地球上惟一一个有过消费产品 ROM 存储器模块设计经验的人，1976 年 Fairchild 用大价钱把他挖了过来，担任 VES 项目的首席机械设计师。当时 Fairchild 已经开始在做主机的模具了，他的想法是先把主机做出来，后面卡带再想办法。Smith 取消了早期版本的模具，又聘请了新工程师，确保主机内部架构能与最终工业设计契合。

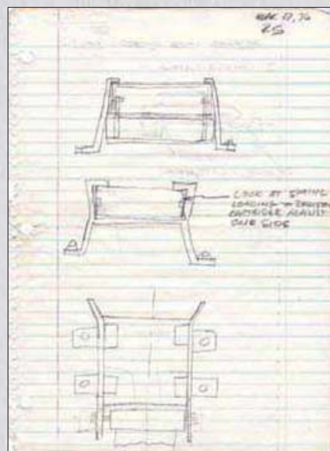
当时设计游戏卡带的一个重要难题是这种模块太脆弱，要让消费者易于使用，而又足够耐用。这个任务交给了工业设计师 Nick Talesfore。当时电子元器件的拔插是一种需要专业知识的技术活，只有受过培训的技工、工程师和军事人员才有这方面经验。将一个精密的电路板交给消费者，让消费者进行拔插——这在当时是难以想象的。首先一个必要之举是要有一个保护壳。



▲游戏卡带机械结构设计师 Ron Smith，照片拍摄于 80 年代。



▲Channel F的游戏控制器原理图详解。



▲ Ron Smith 的游戏卡带插槽设计草图。

基本标准



▲ Channel F 的黄色游戏卡带（左）参考了当时的汽车音响用匣式录音带（右）。

Talesfore 马上想到了当时较为常见的匣式录音带，在 70 年代这种拔插式录音带被广泛应用于汽车音响，其优点是耐用、易于拔插而且防震动。于是 Talesfore 选择了与匣式录音带尺寸和形状接近的卡匣，同时在边缘增加了一些条纹，起到防滑作用。颜色方面选择的是黄色，看起来比较醒目。

Talesfore 聘请了之前在国家半导体公司认识的一个美术师，叫做 Tom Kamifuji，由他来为游戏卡带上的贴纸设计美术插画。Kamifuji 对游戏所描绘的场景进行了过分的夸张，与实际游戏画面已经没有任何相同之处。这种做法也算是开了一种先河，之后很多年，其他公司也都是这样进行卡带插画设计。乃至到后来的任天堂黄卡时代，我们的童年就在各种充满欺骗性的卡带插图中度过。

Fairchild 在卡带设计上所开的另一个先河是在包装上标注了醒目的数字，这个数字代表了 Fairchild 推出的第几款游戏，从最早的 Videocart-1 开始，最后一款是 Videocart-26。当时游戏卡带的概念刚刚出现，没人知道一台主机需要推出多少张游戏，也不知道主机的生命周期能维持多久，更没有所谓第三方游戏的概念。为游戏标注序号，能让玩家更直观地明白这台主机推出了多少游戏。后来随着游戏卡带市场的繁荣，为卡带标注序号的做法就自然消失了，但是在卡带上标数字却成为另外一种游戏的常见做法——这就是我们所熟悉的“N 合 1”卡带……

在 Talesfore 的团队有条不紊地进行主机的图案以及卡带设计之时，机械工程师 Ron Smith 成功解决了卡带问题最大的障碍：如何将卡带插入主机。

Channel F 团队在进行卡带电路设计时，需要考虑其对挤压、震动等的耐受性，以及需要承受数千次的拔插，还要面对可能造成严重后果的静电放电问题——这可能会轻易烧掉半导体芯片。

“关于多次拔插的后果，我们没有任何统计数据，不知道怎么去做，因为没有人做过，”Lawson 说，“当时哪有人在大规模量产的消费电子身上做过记忆体拔插？一个都没有。”

为了防止意外损害，Ron Smith 的卡带设计中包含了一个安装了弹簧的塑料舱门，用于保护一排有 22 个引脚的插槽。将卡带插入主机时，会有一个凸轮将舱门打开，露出连接部分。这时主机内部会有一个带有柔性金属引脚的特殊连接器转上来，与卡带实现电路连接。最后还有一个独立的机械系统能够将卡带扣住，使其不至于在使用时突然松动。在卡带插槽前面有一个按钮用于将卡带弹出。

Smith 与 Talesfore 后来获得了 Channel F 主机和卡带设计的专利，为今后的主机卡带式设计提供了基本的参考样本。



▲ Channel F 的广告手册。

商业模式

1976 年 6 月，Channel F 在芝加哥夏季消费电子展上首次公开亮相，但在现场仅展示了一个无法运作的空壳子，所以并未引起媒体的关注。几个星期后，Channel F 获得了较大规模的全国性关注。这主要归功于 1976 年 7 月 6 日号《商业周刊》的一篇报道，题为“智能机器革命”。这个大篇幅报道中将 Channel F 与汽车、手表等发明相提并论，认为其将会是微型处理器在日常生活中大规模应用的一个标志性产品。

这篇报道之后，Fairchild 新主机的设计概念在整个游戏行业造成了极大的震撼。当时所有游戏机都只能玩有限的几款游戏，其中《PONG》几乎是所有游戏机的标配。早已玩腻的玩家渴望有一款能不断提供新游戏的游戏机。分析家们也预测，随着游戏卡带的出现，游戏机产业将出现刮胡刀 / 刀片式产业模式，高利润的游戏软件将促进游戏产业规模的迅速增长。

当时 Fairchild 并非惟一想到游戏卡带概念的公司，同时也在研发类似产品的还有 RCA，他们的 Studio Ⅱ 几乎是与 Channel F 同时研发的游戏机。其卡带设计者 William Bachman 表示，他们的系统在 1976 年 5 月之前就已经在开发——也就是在 Fairchild 首次公布之前。

1976 年，Ron Smith 聘请了临聘工程师 Doug Hardy 帮助他设计 Channel F 卡带系统。在项目完成之前,Hardy 辞职并加入了雅达利。一年后，Hardy 参与设计的卡带系统应用于雅达利 VCS（即雅达利 2600）游戏机，该主机于 1977 年

10月亮相。虽然2600卡带采用了不同的内部构造以避免专利侵权，但其中还是留下了Fairchild卡带设计的影子。

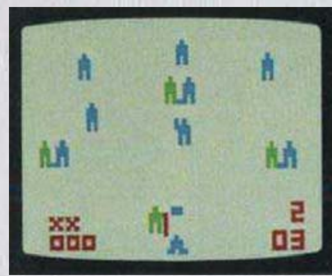
在主机发售之前，Fairchild将主机名从“视频娱乐系统（VES）”改为Channel F，其中F是“Fun”的缩写。可惜的是，领先于市场的卡带设计并没有给它的长远发展带来任何优势。归根到底还是因为其游戏趣味性较弱。前雅达利消费工程部副总裁John Ellis说：“我们在雅达利学到的是，如果你的游戏里没有斗殴，没有射杀，没有爆炸，消费者是不会喜欢的。虽然我并不认同这种理念，但事实就是如此。”

RCA的失败就是证明。这家公司的Studio Ⅱ主机就在Channel F发售的两个月之后上市，其游戏以简单的教育类为主，还有一些节奏慢的体育游戏，比如保龄球。但是主机上市不到一年就无法维系了。

Channel F的销量比之前的单用游戏机好一些，但很快就被拥有大量游戏的雅达利2600打压得体无完肤。1978年Fairchild重新设计了Channel F，推出了System Ⅱ新机型，造型更时尚，拥有一个操作手感更好的控制器。可惜一切都为时已晚。1979年Fairchild将相关技术打包卖给了Zircon国际公司。

Fairchild总共销售了35万台Channel F，同一时期雅达利销售了数百万台2600，以及好几倍的游戏卡带。雅达利碾压对手的根本原因，还是其专业的游戏研发实力。Fairchild和RCA都只是将游戏机部门作为其半导体芯片业务的附属品，对高级管理层来说，游戏乐趣并不是关注的重点。Channel F的内部芯片100%来自Fairchild半导体公司，其姊妹部门Exetron（负责Channel F的消费电子部门）必须以固定的价格进行芯片的内部采购（通常比竞争对手的市场价高）。而雅达利可以在公开市场上采购成本最低的芯片，有的是供货商竞相压价。不用负担芯片业务的雅达利步履轻盈，能够不断将主机售价下调。为了提高市场占有率，雅达利真正率先采用了刮胡刀/刀片式商业模式，硬件利润极低，主要靠软件盈利，因而可以通过对手望尘莫及的高性价比主机扩大市场占有率。这种商业模式至今已被沿用40年。

如今，最早的游戏卡带研发者们早已远离游戏业，但他们的贡献应被历史铭记。正是因为游戏卡带的诞生，游戏产业才能真正成为一个依靠内容致胜的产业，从此开启了无穷的可能性。从某种意义上说，卡带的发明是技术的突破，更是一场文化的革命。



▲ Channel F的代表性游戏《棒球》。



▲ Channel F的游戏《迷宫》。

《无人天空》：十几人创造的宇宙

一个十几人的团队，创造了一个真正的宇宙，拥有无数的星球可以探索

自从2013年底在VGX游戏大奖颁奖礼期间公布以来，《无人天空（No Man's Sky）》以其独特的程序生成技术引起了业界的强烈反响。这款太空探索游戏，利用程序的自动生成，创造了一个真正的宇宙，给玩家无穷的探索空间。而这样一个史诗级的太空歌剧式游戏，居然出自一家规模极小的公司——Hello Games，总共员工只有十几人。

十几人就能创造一个宇宙？他们是怎么做到的？





小黑屋

在Hello Games的上一部作品《Joe Danger 2》之前数年，《无人天空》的开发工作就已经开始，当时只是公司内部的一个四人小组单独进行该项目的技术研究。整整一年的时间里，这个四人小组都是在一个独立的办公室工作，与公司的其他地方隔离开来，有自己单独的出入口。通过这间办公室的单面镜面玻璃窗，可以看到另一面的其他办公区。这个项目必须要绝对保密，就算是在这样一家知名度不高的小公司里。

“在《Joe Danger》结束后，大概是在《Joe Danger 2》制作中途，我自己出现了所谓的中年开发危机。”Hello Games的联合创始人兼程序员Sean Murray说。这个主打的游戏系列销量还不错，工作室也在健康成长，但他发现公司开始变得因循守旧。在创办Hello Games之前，Murray曾在“《火爆狂飙》系列”开发商Criterion工作。虽然他很喜欢《Joe Danger》，但是担心公司从此会踏入不断开发续作的怪圈。当时在同时开发的就有这款游戏的7个版本，涵盖iOS、PSV、PC等各种平台。Murray不想自己一辈子被套牢在单款游戏身上。

Hello Games位于英国吉尔福德，但与其合作的游戏发行商却是



▲Hello Games 工作室里面用于开发《无人天空》的独立小黑屋。

在美国，由于时差关系，双方的交流经常碰上问题，Hello Games 不得不工作到深夜才能与美国方面联系上。就在这个时期，Murray 将其构思已久的概念正式启动。“当时人员陆续就位，我开始写新引擎。那时觉得时机差不多成熟了，是时候把这游戏做出来了。然后其他人都说很酷，就这样疯狂启动了。”

摩天楼计划

《无人天空》的灵感在 Murray 小时候就已经产生，这也是后来他参与成立 Hello Games 的原因之一。“在《Joe Danger》的早期，我们招聘人的时候，就跟大家说想要开发小时候梦想中的游戏。现在我们做很多关于战士的游戏，整个行业都这样。但这只是孩子成长过程中的其中一个愿望，有人可能想成为考古学家、警察、特技演员、消防员——我们还远远没有触及各个领域。”

Murray 小时候的一个梦想是成为宇航员。“我的父母是爱尔兰人，他们跟我说——这个我自己都不大记得了——他们说我七岁的时候就提到了这个游戏。并不是我想做这么个游戏，而是想玩这样一个游戏……这说起来有点荒谬，很多开发者都会说‘这是我这辈子都想做的游戏’但我说的这个确确实实是真的。”

2009 年 Murray 从 Criterion 离职后就创办了自己的工作室，从旱涝保收的稳定工作到承受巨大的风险创业。创业后的第一件事就是招兵买马，要说服牛人们放弃大好的工作跟他一起打拼并不容易。如今 Hello Games 的创意总监 Dave Ream 是他招进来的第一个合伙人。当时他向 Ream 展示了一些照片，分为两组，第一组是一些高楼大厦。“我说这是我们正在建造的，我们建的是高楼大厦。他们庞大而功能完善，但是又太中规中矩。”Murray 说。下一组照片是一些古怪疯狂的建筑，类似于树屋以及一些极简主义的房子，还有奇特的瑞典建筑。“这个是我想要建造的，”他说。

Dave Ream 当时就决定了要跟 Murray 一起干，但有个条件是有朝一日 Hello Games 也要做摩天大楼，要做能与 Criterion 的作品抗衡的游戏。他们的第一款游戏《Joe Danger》是一个异想天开的游戏，灵感来自 FC 时代的游戏，玩家扮演一个特技演员。虽然游戏规模不大，但是开发过程也相当艰辛，资金非常紧张，Murray 不得不卖了房子才能维持公司的运作。当时 Murray 和联合创始人 Ream、Grant Duncan、Ryan Doyle 将新作暂定名为“The Game”。他们尽情放开想象力，以最大的野心去开发，而不去想其他的任何限制。“有趣的是当时我们没有怎么去做，只是在开发《Joe Danger》的时候想想，就能把大家的精神调动起来了。”于是这款 The Game 就被定了一个代号——“摩天楼计划”。



▲从“摩天楼计划”办公室里能够看到外面，但是外面却看不到里面。

密室

《Joe Danger》的开发工作结束后，Murray 在工作室里围起了一个独立的小办公室。Ream 说：“那是一间在楼上的小房间，看起来好像是他要躲在上面做什么大生意似的，其实他还是在做基本的技术工作。”

Murray 用闲暇的时间开发引擎，每个星期挤出一两天时间。这样的状态保持了差不多一年，游戏的开发工作才慢慢进入到正轨。最初的四人团队包括 Murray、Ream、Duncan 和程序员 Hazel McKendrick。Hello Games 的联合创始人 Doyle 继续负责《Joe Danger》的开发，因为要确保公司至少有高管在负责商业层面。在这样小的公司里，同时开发两个项目让人感觉很不可思议。

“在 Criterion 的时候，我们经常想要成立一个小的孵化团队，做一些小项目。但总是很难，没有哪个新项目能够落地。我要开办的是一个有自己独特文化的新工作室，大家也对此非常兴奋。”Murray 说。

独立团队的小办公室原本是个仓库，环境非常杂乱。为了营造科幻氛围，他们将能够找到的所有科幻书刊封面撕下来，和科幻海报一起贴满墙壁。“这样当有人需要灵感的时候，只要转头看看墙壁就好了。”

Ream 说把独立小办公室与外面隔开的用意，是为了让里面的人感到更有压力，这样才能推动他们义无反顾地前进。另外一个更重要的原因是这款游戏的概念太有革命性，需要做到一定的程度后，才能让人们看到它的潜力。

小黑屋之外的其他员工都对里面的情形十分好奇。有时候办公室的门开着，就有人伸长脖子往里面看，通过一扇小窗户也能瞥见立面的一角。Hello Games 的游戏策划 Gareth Bourne 说：“感觉每天早上从那里经过的时候，都要半遮住眼睛。每次看到一点小小的东西，心里都会想‘怎么跟上次见到的又完全不一样了！’”最后，那扇窗户被贴上了反光的贴纸，从外面再也看不到里面了。

关于这个神秘项目的传闻不可避免地在公司各个角落传开，有人说看到了屏幕上有飞船，应该是太空探索类的游戏。有人说看到了汽车和各种动物。有人实在忍不住了，就让 Murray 无论如何要给他们看一下究竟是啥游戏。



▲小黑屋里面的墙壁上全都是各种科幻刊物的封面。

揭晓时刻

对于小黑屋里的人，《无人天空》的开发过程是充满艰辛的。过去在制作《Joe Danger》时，Hello Games 与发行商方面制定了清晰的阶段目标计划，在各重要展会之前要完成不同完成度的版本，用于在展会上宣传展示。根据玩家的反馈，可以对游戏进行调整。而《无人天空》的开发过程完全就是摸着石头过河。

Hello Games 的规模很小，所以拥有大公司所不具备的家庭式氛围。员工们总是一起参加游戏展，一起工作到深夜，一起吃宵夜喝啤酒。他们一起经历了办公室被淹没，电脑被损毁。而将《无人天空》变成一个对其他人保密的项目，确实让那些未能参与的同事心中不



▲Hello Games联合创始人David Ream。

悦。对此，Murray 说，他们就像在偷偷写一本小说，只有写得差不多的时候才会给亲密的朋友们分享。

2013 年末的 VGX 大奖颁奖礼之前，Hello Games 的大部分人依然不知道小黑屋里究竟在做什么。直到最后几天，Murray 终于带着其他同事一起爬上楼梯，走进了他们的小会议室，然后正式向大家介绍《无人天空》。Murray 演示了游戏的预告片，介绍了相关技术，然后等待大家的反应。这是 VGX 的预演，他需要知道人们第一次看到《无人天空》的反应。Murray 对外界的评论意见非常敏感，他说：“他们看起来都很喜欢这游戏，但每个最小的意见都像是一把刀插在我的心上。”

Bourne 说他第一次看到《无人天空》时就吃惊得说不出话来了，整个会议室鸦雀无声。“我们都被震撼到了。Sean 看到大家没反应好像有点担心，其实我们是惊呆了。”

《无人天空》正式对外公布后，Hello Games 开始将其他员工编入该项目。那是在 2013 年末，Hello Games 将全部的未来压在了《无人天空》的身上。



■夜空中你所看到的每一颗星星都可以到达，并在星球上探索，这样的概念是不是想想就令人激动?

业界风云 周游列闻

《罗德岛战记》：日本奇幻小说开山之作

在《DQ》与《FF》诞生之时，一部奇幻小说的诞生共同开创了日本奇幻 RPG 的历史

在日本，1986 年是 RPG 标志性的一年。这一年，日本迎来了两大 RPG 巨作——《勇者斗恶龙》与《塞尔达传说》，两款游戏都有数百万套的销量。《最终幻想》也在数月之后发售。日本的游戏开发者们从《巫术》、《创世纪》等西方 RPG 中寻找灵感，为 JRPG 奠定了根基，并在日后实现了 JRPG 对西方 RPG 的全面赶超。

为什么 JRPG 的鼻祖们在 1986 年集中爆发？其背后的原因几乎已经被人遗忘。实际上，与西方 RPG 诞生的时代背景一样，JRPG 的兴起，也要归功于角色扮演的鼻祖——《龙与地下城》。

1985 年，《龙与地下城》正式传入日本。在此之前，日本也有一些资深宅男玩这种发源于西方的桌面角色扮演游戏，但是了解的人不多，相关的规则书是从美国直接进口，个别狂热份子对其进行了翻译。直到 1985 年，《龙与地下城》才被正式引进日本并且有了官方译本，从此点燃了 D&D 热潮。不过这个官方版本存在许多翻译上的谬误，引起了一些忠实拥趸的不满。

早期的 D&D 狂热份子们组成了 Group SNE（Syntax Error，“语法错误”的缩写），为首的地下城大师叫做水野良。他们一起创造了一个宏伟的架空世界，其中的角色都是以《龙与地下城》的基本职业为参照：Parn 是战士，Deedlit 是女性精灵，Ghim 是矮人，Woodchuk 是盗贼，Etoh 是牧师，Slayn 是魔法师。他们为了打倒邪恶的皇帝与死灵法师而走上了冒险征程。


■《罗德岛战记》建立了日式动漫风的 D&D 式奇幻世界观。

Group SNE 将它们创造的架空世界写成了小说，在当时日本的计算机杂志《Comptiq》上连载，小说名为《罗德岛战记》。在创作过程中，水野良身兼游戏主人（GM），将实际的角色扮演游戏过程写成小说，这种重述游戏冒险过程的做法叫做“Replay”，一般是指将游戏过程中玩家和 GM 的对话录音后写成类似剧本的文本。这部小说以其宏大的世界观、引人入胜的故事发展，获得了读者的强烈反响，连载之后人气急升。Group SNE 趁热打铁，创造了他们自己的纸上战棋规则，叫做“剑·世界 RPG（Sword World RPG）”。1988 年，《罗德岛战记》小说单行本第一册发行，标题为《灰色的魔女》，该书获得了轰动性的成功，销量超过百万本，总共被再版发行四五十次。迄今《罗德岛战记》以及后来推出的《新罗德岛战记》系列小说累计销量已超过 1000 万本。

《罗德岛战记》的影响力不止于此。动画界很快发现了此 IP 的潜力，改编创造了一部 13 集的动画片，由知名插画家结城信辉担当人物设计，剧中的 5 只太古龙分别由 5 位画师定型再整合定案。音乐方面则是当时日本动画少有的奇幻风情音乐，配上草尾毅、冬马由美等知名声优。当时这种架空世界角色扮演作品改编为动画的很少，《罗德岛战记》动画版的出现可以说是制定了此类动画的标准。动画网站 Anime News Network 的作者 Mike Crandol 曾对其作出高度评价：“在彼得·杰克逊的《指环王》电影版出现之前，《罗德岛战记》可谓奇幻小说改编的无冕之王。至今，在动画领域仍然无出其右。”

尽管《罗德岛战记》是建立在

西方角色扮演的基础之上，但可惜的是其在西方并不为人们所知。在日本，它有三部动画系列，漫画单行本出了几十本，相关的游戏有 9 款。其中在西方发行的游戏只有一款。由于该作是 DC 独占，所以接触过的人少之又少。该游戏本身是《暗黑破坏神》式西方 RPG 的玩法，封面都与《暗黑破坏神》神似。

90 年代《罗德岛战记》动画版在英国发行了录像带版本，但从未在电视台播放，也没有推出过 DVD 版。在北美，其 DVD 版于 2000 年发售。北美还有一些忠实粉丝根据《罗德岛战记》的世界观创造了自己的纸上战棋游戏。

2000 年初，Jessica Vincent 在北美创办了《罗德岛战记》的角色扮演玩家团体“英雄骑士传”。Jessica 说：“《罗德岛战记》中的精灵形象让我着迷，Deedlit 和 Pirotess（女性暗精灵）是最吸引我的。他们美丽、敏捷、充满魔力。我的第一个罗德岛同人角色 Zira 就是根据 Pirotess 所做的山寨版。”

与西方常见的托尔金式精灵相比，融入了日式动漫风的罗德岛精灵更有女性柔媚感。Deedlit 更是拥有大批拥趸，至今仍有大量相关同人小说与同人画，也是 Cosplay 的热门对象。

“英雄骑士传”面临的困境是可参考的材料太少。《罗德岛战记》的大部分关联作品都没有被翻译成英语，所以在一起制定比赛规则时，每个组都会对一些细节有争议。日文原版的素材太多而繁杂，全部理解掌握并不容易。不过他们还是尽可能保持了一个统一的世界观，并且召开了有 100 多名角色参战的比赛。

在日本，《罗德岛战记》这两年有卷土重来之势。2013 年，角川书店为了纪念《罗德岛战记》诞生 25 周年，相关的最新漫画和游戏集中发表，而最受关注的则是水野良在 2014 年创作了全新的《罗德岛战记》小说。更重要的是，MMORPG 版的《罗德岛战记 Online》正在日本公测，改编自小说版《灰色的魔女》。该作由韩国 L&K 公司和日本 GameOn 公司联合开发。可惜如今《罗德岛战记》的影响力已大不如前，发行方错过了在游戏领域进行力推的黄金时期，《罗德岛战记 Online》的前景并不被看好。



▲《罗德岛战记》中的精灵至今仍是同人画师们的热衷对象。

Troy Baker：你最熟悉的声音

接连参配了多款顶尖大作之后，Troy Baker 正在成为欧美首席游戏声优

“很久以前，我的一个朋友对我说：‘你的生活就是一个三脚架。’”Troy Baker 说，“你有私人生活、职业生活还有精神生活。如果这三者中有一个断掉了，你就站不稳了。”

Troy Baker 应该是玩家最熟悉的西方游戏声优，虽然大部分玩家并不知道他的名字，但肯定都听过他的声音。他演绎了《生化奇兵 无限》里的 Booker DeWitt、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》里的小丑、《最后生还者》里的 Joel……这几款顶级大作让他成为了游戏声优里的超级巨星，更是各游戏争抢的对象。仅在 2014 年，他参与配音的游戏就有十几款，其中多款均为备受关注的超大作，包括《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》、《未知海域 4 贼途末路》、《潜龙谍影 V 幻痛》。2015 年，Troy Baker 注定将成为游戏中出现频率最高的声音。

对 Baker 来说，如此成功至少确定了一点：每天起早贪黑的工作。他说自己平常工作 12 到 15 个小时。除了配音之外，还要回邮件，与各方交谈讨论。在这繁忙的工作之外，他也不忘挤出一些时间兼顾自己的个人生活——陪妻子逛街、到健身房锻炼，以及偶尔郊游放风。



“我喜欢快节奏，这就是我如此热爱这个行业的原因之一。”Baker 说。

角色演绎

2014 年对 Troy Baker 来说是幸运的一年，他成功为《使命召唤 先进战争》中的明星战士配音，还有《孤岛惊魂 4》中充满野性的反派，以及《无名英雄 再来者》里亦正亦邪的英雄。在意外大受好评的《中土 摩多之影》里，他所饰演的主角 Talion 也令人印象深刻。

《摩多之影》是《指环王》题

材中难得的叫好又叫座的游戏，但是对 Baker 来说，接下这份差事却是赌博。在该项目之初，大部分人对其并不看好。这类改编游戏通常口碑很差，对于其主声优来说是可能会砸招牌的。而且游戏中并没有甘道夫、佛罗多等知名角色，最有名的角色就是咕噜。为这款游戏演绎一个无人知晓的角色，有一定的风险。

“如果只做那种稳赢的事，生活就太没劲了。我喜欢冒险，喜欢与志同道合的人一起打拼。”Baker 说他所参与演绎的每一个角色，每一个项目，都是自己真正热爱的。不过并不是所有游戏都有好运气，比如《无名英雄 再来者》。虽然其在商业上不算失败，但 Baker 原本对它有更高的期待。

“Sucker Punch 是一个很拼的团队。我希望这游戏能卖得更好，因为我们对它非常自豪，我们都尽全力了……我觉得它应该有《使命召唤》、《魔兽世界》那样的销售数字，希望所有人都能玩。”

Baker 与《使命召唤》同样结缘，去年的《先进战争》虽然所有人关注的都是 Kevin Spacey，但 Baker 的角色戏份也很多。不过 Baker 最得意的还是《摩多之影》，该作在 SpikeTV 的游戏大奖中获得了最佳动作冒险游戏奖，在 DICE 大奖评选中更是勇夺 8 项大奖，此外还有各种媒体的无数年度最佳游戏，甚至在行业权威的游戏开发者选择奖评选中也斩获年度最佳游戏。

“作为一个做游戏与玩游戏的人，我从这游戏身上看到，为人们提供一个平台，让他们创造自己的故事，这才是大家想要的。能够与人们共鸣的，是他们自己创造的个人仇杀。”

入戏

Baker 不认为自己是那种只有在片场里出现时才读剧本的演员，他对于自己所饰演的角色都做足了功课。他与游戏开发者讨论，以便更好地了解他们的角色动机。闲暇时也不忘做各种关联阅读，他说这就像上大学时做论文研究一样。

在正在开发的新作《未知海域 4》中，Baker 饰演的是德雷克的哥哥山姆。为了演好这个角色，Baker 找编剧 Josh Scherr 要到了原素材，Scherr 给了他关于海盗文化的著作，以及一些维基百科的资料。不过这一切只是为了酝酿入戏的过程，到了实际进行配音时，他要做的是把这一切都抛诸脑后。配音时不想太多才不会被束缚，才能够从容发挥。

几年前 Baker 曾参加《无名英雄 2》的试镜，结果因为紧张而惨遭淘汰。当时他是狂热的《无名英雄》粉丝，自认为对该系列有深刻的理解。但是到了片场之后，面对索尼和 Sucker Punch 的制作人与导演，他一下就懵了。正在发高烧的他迷迷糊糊地表演了一个片段，之后都不知道自己是如何开车回家的，只记得回家后就倒头大睡，在床上躺了三天三夜。



双刃剑

今年 2 月 14 日，Baker 收到了一个推特网友的请求，他在留言中说：“能拜托你不要做游戏了吗？我不玩《泯灭之光》的惟一原因就是受不了你的配音。”

但是 Troy Baker 并未给《泯灭之光》配音，其主配音是 Craig Smith。

这个例子表明了一点，游戏声优的重要性正在提高，很多玩家将他们当成了一款游戏的代言人。而这是一把双刃剑。

近年来欧美媒体开始更多地关注游戏声优，通过各种访谈和特别节目，玩家认识了 Troy Baker、Nolan North、Laura Bailey…… 与此同时，这些名声优在 IMDB 和维基百科的资料也被各种添加与修改。“里面写的很多都是我从未干过的……事情开始朝着反对你的方向发展，你开始要踮着脚尖行动，小心翼翼地游走于雷区。”

成为名声优的好处，就是很多大作的开发团队都会主动找上门。《未知海域 4》之所以找到 Baker，是因为该作在开发过程中，顽皮狗对重要角色进行了彻底的改动，于是剩下的时间有限，能够用来做配音工作的时间不多，所以他们要找一个最可靠、明知道可以立刻进入状态的声优。与 Nolan North 有良好私人交情的 Baker，显然是最佳选择，由他与 Nolan North 一起演亲兄弟，将会有令人期待的表现。

一个好的配音演员能让玩家更好地融入到游戏情景中。Baker 说：“在配音的那一刻，我所做的就是演好角色，与游戏产生共鸣。对于玩家，我在推特上也跟那人说了——你们只要关注游戏内容和角色就好，背后是谁扮演的不重要，不要把关注点放在演员身上。”

未来计划

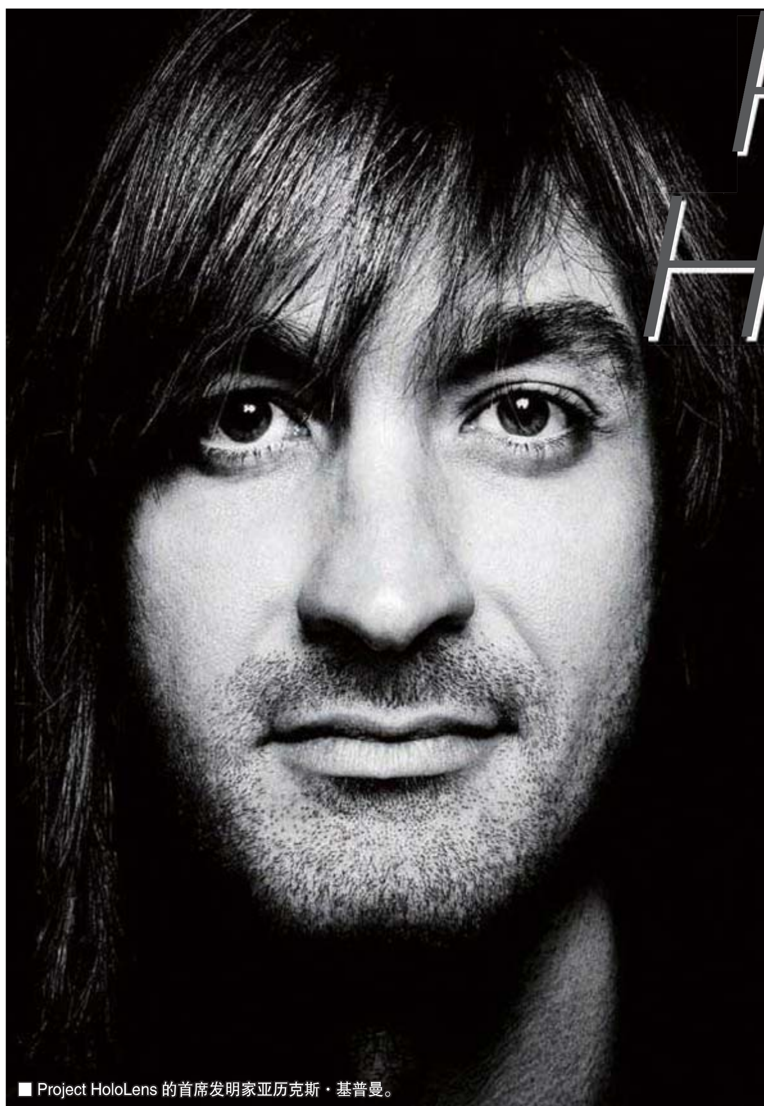
Troy Baker 对其未来将参与的游戏相关计划完全保密，除了已公布的几款大作外，显然还有不少游戏希望他能参与配音。Baker 说，在他可以预见的未来，都没有改行的打算，“否则就有一排信任我的人拿着棒球棍等着揍我了。”

通过与《最后生还者》制作人 Neil Druckmann 等的深入合作，Baker 也接触了游戏导演与制作领域的细节，如果有一天他不做游戏声优，可能会转型为游戏制作人。“我喜欢表演，尤其是在游戏领域。不过如果从另一个方面参与，真正把游戏从无到有做起来，肯定也很有趣。也许在这方面也有一些机会吧。”

Baker 认为，过去游戏业要么是完全做剧情，要么是完全做玩法，而现在的趋势是在剧情与玩法上做到最佳平衡性。这是令人欣喜的趋势。Baker 希望找一些合伙人，共同开发有强大剧本和深度角色的游戏。也许他亲自创作的游戏，能够塑造出更具感染力的角色。



Project HoloLens 未来之眼


■ Project HoloLens 的首席发明家亚历克斯·基普曼。

微软的总部办公园区以其严密的保密监控与秘密办公室而闻名于世，但是在这个园区里，有一座 92 号楼却有着少见的开放度。访客不需要佩戴微软的登记证件就可以自由进出，在那里的访客中心参观微软的公司历史，或者到公司自营商店购买微软品牌的水杯和纪念衫。不为人知的是，就在这座楼的地下室，隐藏着微软最大的秘密——那是一间高度机密的实验室，微软的大部分员工都对其闻所未闻。亚历克斯·基普曼（Alex Kipman）亮出他的工牌，刷卡进入后又经过了一系列的门，再走下几层楼梯，才到了这个秘密实验室。

过去 5 年来，基普曼和他率领的一群微软工程师、设计师和研究人员就在这个没有窗户的实验室里研究着未来的黑科技，这是微软最高机密的产品，是继 2010 年动作感应设备 Kinect 之后最具野心的产品——这就是一公开就引起轰动的“Project HoloLens”。这款设备就像来自于科幻电影，是太空时代的墨镜，是戴在眼睛上的电脑，是介于 Oculus Rift 和 Google Glass 之间的产品，是虚拟现实技术的升华。它所提倡的是“增强现实”，也就是将虚拟与现实融为一体。

打造新微软

微软向外界演示了 Project HoloLens 的一些应用示例：比如游戏角色在现实的客厅里跳来跳去，跳过沙发收集金币。又或者像钢铁侠一样，在空气中捏 3D 模型，捏出一个 3D 建模，并直接发送到 3D 打印机打印出来。还可以与远在几千公里外的摩托车设计师进行视频讨论，在一个实物模型上捏出一个全息的挡泥板，可以互相发送全息图案信息并在对方的 3D 打印机中打印成实物。你还可以与 NASA 的科学家一起在虚拟的火星表面探索。


■ Project HoloLens 首次公开的超炫演示引起全球关注。

另外还有一个 DEMO 展示了 Project HoloLens 在现实生活中的潜在应用：修理电灯开关。演示在一个空旷的房间里进行，墙壁上有一个 10 厘米左右宽度的接线盒，里面的线路突出在外，旁边是一个工具箱。戴上眼镜之后，眼前出现了一个电工（本人在另外一个房间），他自我介绍了一番，通过联网，体验者眼镜摄像头拍摄到的图像会传到对方的眼镜，所以电工能看到体验者所看到的一切。电工在工具柜上面的电压测试器旁边画了一张全息线路图，然后手把手教体验者怎么安装开关，通过直观的全息原理图和箭头（直接出现

在现实中实物的旁边），即使是对电路一窍不通的人，也能在这直观的指导下马上将电路装好。

HoloLens 是一个极具野心的计划，也将是对微软新 CEO 萨提亚・纳德拉的第一次大考，检验其能否恢复微软的技术与创新之荣耀。现年 48 岁的纳德拉，为微软带来了崭新的管理风格，一方面是他在微软工作 20 多年积累的经验，另一方面是他乐于协作、老好人的管理风格。“他允许创意的自由绽放，并且会慎重考虑。”负责 Windows 的高管特瑞・迈尔森说。“这种事没有一大批人很难做到。”

微软创立时，就立下了在每一个家庭安装一台个人电脑的宏伟目标，而如今的 Project HoloLens 有着同样激进的梦想。但是 40 年后的今年，在硅谷人们普遍认为微软的黄金时代早已过去。虽然微软仍然不断产生丰厚的利润，去年的营收进一步提高了 12%，达到 860 亿美元。但微软的核心业务正在衰落，这个趋势在十几年前就已经决定了，当所有公司几乎都安装了 Windows 的电脑和服务器，微软很难继续突破。

微软的衰落根本原因是其试图将用户锁定在自己的产品体系里，拒绝与竞争对手合作。长期对市场的主导造就了微软的骄傲自大，此后相继推出了一系列模仿他人的硬件产品，以为他的忠实用户们会欣然买单。Zune 跟随着 iPod，Surface 追逐着 iPad，2010 年曾被大肆炒作的 Kin 则是为社交网络而专门设计的手机，仅仅销售了 48 天就被微软亲自扼杀。消费者选择了设计更精美的设备，使用的是其他的软件与操作系统，微软变得边缘化。与此同时，计算机产业也在改变。处理性能的提升转移到了云端，他们使用的是商业租赁的软件。用户开始将更多的工作转移到移动设备，其中大部分使用的是苹果的 iOS 和谷歌的安卓系统。2014 年，微软仅占全球智能手机操作系统市场 4% 的份额。在“移动至上，云至上”的年代，纳德拉要为微软重新寻找存在感。

面对现实的勇气



一年前，纳德拉就任微软 CEO 时，在一个面向分析家的会议上，他引用了哲学家尼采的一句名言，表示微软必须要有“面对现实的勇气”。微软前任 CEO 史蒂夫・鲍尔默将微软描述为一家设备与服务公司，纳德拉摒弃了这一定位，他要将微软引导为能跨越所有平台的公司，就算是由对手控制的平台，也要全面覆盖微软的产品与服务，帮助人们提高效率。于是他在苹果和谷歌的平板电脑和手机上推出了 Office 办公软件，向所有小于 9 英寸的设备生产商免费提供 Windows 系统。他与曾被微软视为敌人的很多公司达成了战略合作，并且花不少时间与创业公司沟通，学习创新的商业模式运作方式。他还花了 25 亿美元收购了《我的世界》开发商 Mojang 公司，希望能够借此让 90 后、00 后的年轻人在微软的软件中长大，而不是只知道苹果和谷歌。

但是这一切都无法与 HoloLens 的野心相提并论——这是纳德拉时代最大胆、也是最具风险的计划。这次微软不再是模仿推手，而是真正创造了一个前所未有的崭新体验。这也是只有微软等少数几家公司能够做起来的超级项目——需要投入数年时间进行研发，集结最顶尖的人才，研究最前沿的技术，并建立一整套的产品体系。纳德拉相信 HoloLens 代表了新一代计算机界面的崛起，他说：“它就像你第一次用键盘和鼠标在 PC 上做 Excel 表格一样。”对纳德拉来说，更加重要的是虽然 HoloLens 早在他就任 CEO 的几年前就已经在研发，但刚好能在他任期第一年对外公布，让外界能够产生一种印象：纳德拉正在为微软开启创新时代。但这也有可能是微软走向没落之路上的又一个悔恨篇章。

纳德拉的办公室在总部园区的 34 号楼，外表看起来平平无奇。在他之前的鲍尔默，以及更早之前的比尔・盖茨，都是在这里办公。就连办公室里的家具都没有过多的变动，墙壁上依旧是一排宜家书柜。不过仍然有一些迹象表明这里迎来了新主人。比如在他的办公桌上，很醒目地摆放着一个 iPad Mini 的空包装盒，旁边躺着一根板球棒。

纳德拉蹲坐在一张咖啡桌前，在一张草稿纸上花了三个同心圆。这个戴着黑框眼镜的光头男人，说话时有着多变的音域，却始终保持着相同的中等音量。纳德拉说，最外面的一个圆是概念，即让微软思考 HoloLens 这种崭新产品的思维。中间的一个圆则是能力，即实现概念所需的技术与设计实力。说到最里面的一个圆时，纳德拉停顿了一下，然后他说这代表了文化。“你需要一种能够在根本上不抗拒新概念与新能力的文化。”

最外面那个圈，微软毫无问题。微软有构想，有强大的技术力，创造了一大批惊人的产品原型，但是其中顺利上市的极少。这是因为在过去 20 多年来，微软开始形成孤立于世的企业文化，公司内部的内斗严重，各种内耗型的项目消费了宝贵的资源，很多部门为了保护自己的利益而将新领域的创新扼杀，充满风险的新商业机会很难冒头。于是员工们只知道去做那些可以讨好经理的东西，而不是去做可能会失败的创新产品。作为微软几十年来的印钞机，Windows 和 Office 吸收了绝大部分的人才与关注，而新机会却一次又一次地被忽略。在前 CEO 鲍尔默的带领下，员工们必须要过着 Windows 的生活方式，使用 Windows 的手机、Surface 平板电脑，然而创新却在 iOS 和安卓的生态体系里不断发生，微软越来越像是闭门造车。



在硅谷有一个被广为接受的观点：巨型的成功科技企业无法进行自我再造。很多公司都试图创新，试图再次引领潮流，但大多都无法避免无可奈何的衰退——黑莓、惠普、雅虎……但纳德拉发现榜样就在自己身边——微软自己。他还记得 1992 年在高盛的等候室里约见高盛集团首席投资官的一个下属，但是最终被拒之门外。因为高盛与当时的所有投资公司一样，认为微软是一家只会卖 PC 软件的公司。“他们甚至懒得见微软的人，他们说‘这群做 PC 的人跟我们有什么关系？’”纳德拉回忆说。当时这些投行没有想到，微软将会在企业计算机领域掀起怎样的波澜，全世界所有的商用软件几乎都将离不开微软。

One Microsoft


■微软首席体验官朱莉·拉森·格林。

纳德拉对未来有清晰的认识，同时又是一个乐于倾听下属意见的人，这与他的人生经历有关。1992 年，有着威斯康星大学计算机科学硕士学位的纳德拉加入了微软（后来他获得了芝加哥大学的 MBA 学位）。当时他刚刚结婚，妻子是他在印度家乡海德拉巴的中学同学。在微软工作的头几年，纳德拉上道很快，担任的职位可谓扶摇直上。然后他的大儿子出生了，不幸的是有天生缺陷，可能要终身坐轮椅。深受打击的纳德拉总是会问自己：“为什么是我们？为什么这种事发生在我们身上？”但是今年后，他的观念开始改变。“我们意识到受苦的并不是我们而是我们的儿子。”儿子的处境让他明白不能只从自己的角度看问题，他强迫自己改变自己的工作与生活方式，优先照顾儿子，满足儿子的需要，同时仍能做好工作——这种能力对于有效的管理其实也非常重要。对妻子与儿子的沟通方式也影响了管理理念，“我开始思考自己所说的话能够对他人产生的影响，你如何能够真正地给身边的人带来正能量？我开始在这方面进行努力，并在自己的日常工作中练习。”至今纳德拉还在办公桌的电脑显示器下方放着一张大儿子的黑白头像，照片中的他转身露出灿烂的笑容。

在纳德拉成为 CEO 之前，他的这种管理方式为他制造了很好的人缘，并形成了一种不容易树敌的全新环境与文化。比如当他想要启动云计算项目时，他首先要从 Bing 部门借调人员与技术，同时这还会与微软强大的 SQL 服务器部门形成竞争关系。正常来说，SQL 团队会马上站出来拍死纳德拉的提案。但纳德拉坚持了下来，最终说服服务器部门——云计算的崛起是不可避免的。关注微软十几年的 Forrester 分析家詹姆斯·斯塔登说：“他赢得了那场战斗，那是一次巨大的政策转移。”

当上 CEO 之后，纳德拉对微软进行了伤筋动骨的改造，使其更像一家硅谷公司应有的模样。其实这个改造的过程是鲍尔默在 2013 年夏季开始推动的，当时他将微软重组为跨功能的团队，将过去过于强势的产品部门打散，实现更扁平、更综

合的组织架构，这就是鲍尔默提出的“One Microsoft”——就像几年前索尼提出的“One Sony”一样。纳德拉对这些团队进行了进一步的机构精简，裁掉了 14% 的员工。他打破了微软传统的研发周期，产品不用像过去那样在研发完成之后还要再经过一个测试阶段，一种快速推进的新流程取而代之，各个步骤交替进行。微软打开了“车库”，以开放的姿态，让外部人士能够参与测试微软的新创意。

在公司结构上，纳德拉也促进员工们打破部门之间的隔阂，授权管理人员参与不同部门的工作。他还设置了一个重要的新职位：首席体验官，负责人是朱莉·拉森·格林，她曾是设备部的副总裁，负责 XBOX、Surface 等硬件产品。单从组织结构表来看，这是一次降职，因为之前她的直接汇报对象是 CEO，而现在她的汇报对象是陆奇，即纳德拉的副手之一，负责应用与服务部门（其实过去陆奇曾是纳德拉的上司）。但是在很多方面，这是一次大胆的实验，拉森格林走到了纳德拉新开发策略的最前沿。从 XBOX 到 Office，微软的各产品都将由拉森格林决定如何更好地互相支持，以及如何与公司比较流行的应用和服务结合。这次转变为其他微软职员树立了重要的先例。纳德拉、陆奇与拉森格林都有着共同的目标，并深信应该采取更扁平的公司架构。

为了鼓舞士气，纳德拉请比尔·盖茨花 30% 的时间担任公司的技术顾问。他将盖茨的士气激励作用视为重要的管理工具。“当我对员工说‘嘿，我想让你做这个由比尔负责的项目’，我知道它们一定会尽最大努力做到最好。”不过盖茨毕竟不会经常在管理层会议上出现，他主要是与最高层的几个人接触，包括陆奇，向他们反馈微软的技术工作。

纳德拉还改变了微软的研发模式。过去很多年来，微软会将 11% 的收入投入到研发，并因其乐于投资看不到短期成效的长远项目而获得行业内的尊敬。比如 Microsoft Courier，这款 2008 年的笔记本电脑有两个触摸屏，但由于设计上的一些缺陷而最终无法上市。该项目组后来离职并创办了“53”公司，研发了 iPad 的 App——“Paper”和数字铅笔“Pencil”。纳德拉要求研究人员更紧密地与其他部门的工程师们合作，帮助他们将产品更快地打入市场。微软 Skype 翻译器的推出就是一个成功的例子，它能够实现多语言的即时聊天。纳德拉将该产品形容为“真理时刻”，因为它需要多个部门的技术人员进行跨部门合作，结合 Skype、Azure 云计算团队以及 Office 团队。在过去的旧微软，这种协作是不可能实现的。



■微软副总裁陆奇曾是纳德拉的上司。



首席发明家

HoloLens 计划的首席发明家亚历克斯·基普曼代表了纳德拉想要打造的新微软。虽然他的正式头衔是操作系统部门的技术人员，但他与其他各部门有广泛的合作，纳德拉对他的多才多艺非常钦佩。“亚历克斯是一个疯子，绝对不是那种传统的工程师。”

基普曼出生于巴西，从小他就表现出自己的狂热技术爱好。他的父母给他换了两次雅达利 2600 游戏机，因为他老是把游戏机拆开研究其中的内部原理。从罗切斯特理工学院毕业后他就加入了微软，2007 年底，他提出了充满梦幻色彩的项目提案——X360 体感控制器 Kinect。“当我向公司提出 Kinect 提案的时候，它并不只是 Kinect，而是一种对未来的构想。”基普曼拿着 HoloLens 的早期原型说。“Kinect 只是第一步。”

基普曼认为，计算机技术已经发展到需要一次彻底转型的阶段——上一次出现这样的彻底转型是 PC 的诞生，而 HoloLens 就是新时代的 PC，它将再次改变世界。在这个新世界里，感应器无所不在，每时每刻都在生成海量的数据。一层所谓的“环境智能”将包裹世间万物。HoloLens 及其关联产品将会是一种可视化的计算机平台，用完全直觉式的语音和动作控制。“这是我们生而熟悉的交互方式，与其他人、环境或物体互动，而技术会帮助我们做得更好、更快、更廉价。”

HoloLens的本体主要是一组全息图像镜片，每一个镜片分别由红绿蓝三层玻璃组成，这些玻璃上布满了超纤薄的波纹型凹槽，用于实现光的衍射。眼镜前方边框上有多个迷你摄像头，用于头部动作侦测以及视频捕捉等多种功能。而且镜头的视野很广，达到了全方位120度角，比Kinect摄像头的视野广得多。在镜片的上方有一个“光引擎”，能够将光投射到镜片中。光线击中镜片之间的栅格，在镜片之间弹射数以百万次。这个过程，结合眼镜上的各种感应器，让眼睛感觉看到的图像是存在于现实世界中的，而不是在镜片之内。

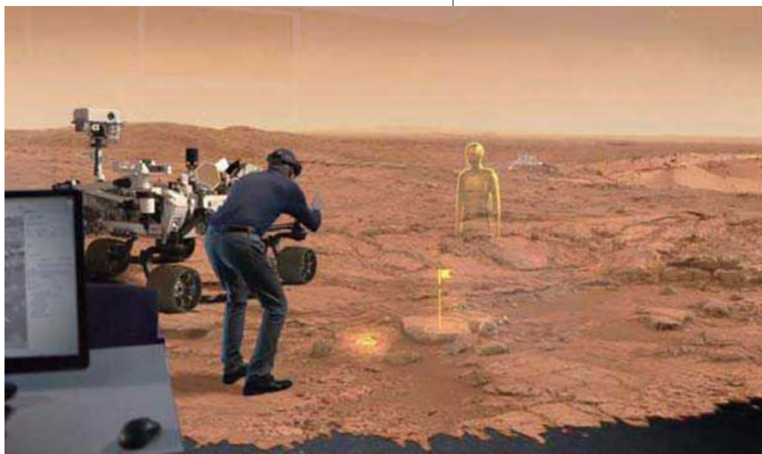
在眼镜上只有3个实体操作纽，一个电源开关，一个用于调节音量，还有一个是调节全息图像的对比度。眼镜自带的扬声器就在耳朵上方。HoloLens能够判断声音从哪个方向传出，所以当用户听到声音时，感觉就是从现实中真实方位传过来的。如果有辆货车从你的左边飞速驶来，你会清楚地听到发动机的轰鸣从左方急速而至。微软计划于今年底将HoloLens的成品打入市场，届时其重量大约为400克左右，与高档的自行车护目镜重量相当。该眼镜使用的是Windows10操作系统，所以任何开发者都可以为其开发程序。

HoloLens注定是一个非常适合专业领域应用的设备，NASA已经先行一步与微软合作。负责NASA技术创新的火箭推进实验室主管杰夫·诺里斯（Jeff Norris）正在研究如何利用HoloLens进行宇宙探索。早在5年前基普曼还在研究Kinect时，诺里斯已经与他接触。对于HoloLens，诺里斯认为可以极大地帮助宇航员进行更紧密地合作，主要是能够更好地模拟太空环境，各方面的实验与探索都会高效率地进行。去年三月，诺里斯与他的多名组员已经从南加州搬到了微软雷蒙德总部附近，他们花了几个月的时间制作了一个火星模拟环境，并且向媒体提供了体验演示。

戴上HoloLens，启动火星模拟程序后，眼前将出现火星的全景画面，用户就仿佛已经站在了火星的地表上。身后是7英尺高的好奇号火星探测车，其摄像头在实时记录火星地表。由于是根据真实拍摄呈现的火星环境，其逼真程度会让体验者感到双腿颤抖。这时诺里斯参与了进来，以金色3D人形的形式出现在附近。从他的眼睛里射出一条虚线，表示其正在看的方向。“看看那边。”他说道。往前一看，发现是一块特殊的岩石。你还可以将一面全息的旗帜插在地面特定位置上。而如果是科学家们做这个操作，操作信号会直接与火星上的机器人或探测车同步，真实的旗帜会插在火星上的对应位置。

NASA对于HoloLens的高效率非常满意，计划今年夏季就开始在实际任务中使用HoloLens。这仅仅是HoloLens专业应用的一个小案例，未来随着各种领域研发人员的参与，其应用可能性之广将难以想象。NASA签约成为首发合作伙伴之后，其他机构与企业也将很快加盟。微软需要首先建立一个平台，让开发者能够在该平台上开发软件，就像90年代Windows系统刚起步时一样。


■负责NASA技术创新的火箭推进实验室主管杰夫·诺里斯。





敞开大门

HoloLens正式公布的两个半月之前，纳德拉参加了在欧洲举办的“Future Decoded”大会，该会议的观众大多是微软的客户与开发者。如果微软要大力推动HoloLens，就必须获得他们的支持。在一个充满微软各种产品DEMO的展台之外，一个乐队进行现场表演助兴。一千多名观众在旁边的场馆外排起长龙，大家都等待着纳德拉的出现。此前微软英国分公司的“首席展望官（chief envisioning officer）”将这次会议宣传为“亲密、交互式的交谈”，并且会向大家展示“微软创造的次世代技术创新”。但是实际会议过程却令人大失所望，纳德拉总共只讲了15分钟。他的访谈过程中都是各种喊口号，比如“生产效率革命”、“移动至上、云至上”，却没有任何干货。显然，纳德拉这次出现不是要分享干货，只是要刷个存在感，再次强调微软改革的愿望，



并且告诉人们微软将会变得平易近人，而且充满远见。

这次微软的自我改造需要不断地对外进行强调，告诉人们微软这次是来真的了。纳德拉自从上台后也在以狂热的节奏对各方进行拜访。在伦敦，他一大早5点多就开始会见客户，他的行程表完全排满，直到午夜前几乎一刻不停。那场英国的会议之所以那么短，就是因为会议被延后，他的行程表排不过来了。自从被任命为CEO以来，他的大部分演讲都很简短，吃饭时间也被用来接受记者采访。他在101号高速路上坐车的时间里聆听Virtual Instuments的CEO约翰·汤普森(前杀毒软件公司赛门铁克公司掌门人)向他做了介绍。他通过风投公司Accel的邀请会见了犹他州调查软件公司Qualtrics的创始人莱恩·史密斯。纳德拉问了史密斯五六个问题，马上就搞清楚了史密斯最强的技术人员都在做什么。史密斯对此印象深刻，这是他第一次和雷蒙德的人会面。“过去大部分公司在与微软合作方面都有点麻烦，从哪儿开始聊都不知道。”史密斯说，这次会面后他改变了对微软的印象，他对纳德拉的评价是：“这家伙有点不同，他很谦逊。”

通过这种谦逊诚恳的态度，纳德拉为微软打造了与Dropbox、Salesforce等公司的崭新合作关系。与Salesforce的合作尤其令人惊讶。很长时间以来，微软一直把云计算公司当成敌人，甚至推出了Dynamics CRM直接打压Salesforce。但纳德拉发现Salesforce的很多顾客都使用微软的高端云服务Office 365，于是他开始想象如果将两款产品结合会是怎样。去年春季，他给对方的CEO马克·贝尼尔夫打了个电话，提出了合作的构想。今年上半年，Salesforce将会整合到Office、SharePoint和OneDrive，对应iOS和安卓平台。Salesforce还将推出为Outlook度身定制的APP，其为Windows Phone和Excel开发的APP也将紧随其后推出。贝尼尔夫说：“过去我们根本就没办法与微软合作，纳德拉打开了一扇已经被关了很久、并且锁住、还设了路障的大门。”

微软不仅以崭新的姿态向合作伙伴敞开了温暖的怀抱，甚至开始支持开源软件，这种软件创作方式曾被鲍尔默形容为业界毒瘤。去年11月，微软开放了整个.NET框架，也就是放开了开发与运行应用和服务的编程基础架构。

这种开放的新态度并不一定就会让开发者对HoloLens感到兴奋，不过空气中已经弥漫着乐观的气息。微软宣布.NET将会开源之后不久，BOX公司CEO艾伦·列维在推特上总结了业界的反响：“有时候感觉萨提亚就像80年代流行的那种家长不在家的少年电影。那感觉真不错。”

激发想象



虽然全息图像教学、火星地表模拟都很酷炫很有科幻色彩，但HoloLens的第一个杀手锏可能仍然是游戏——斥资几十亿美元买下的《我的世界》是HoloLens初期演示中最让人感兴趣的。对于新一代的少年儿童，《我的世界》就相当于数字时代的乐高积木。很快，充满想象力的孩子们就可以在现实世界里玩3D全息的《我的世界》，与好友们一起在客厅里搭“全息积木”。这种充满娱乐性，又有强社交属性的游戏，有助于HoloLens的腾飞。负责Windows部门的特瑞·梅尔森说：“如果你想要玩全息的《我的世界》，这是唯一的方法。”

玩家们最关心的是：零售版HoloLens究竟什么时候上市？微软有自己的节奏。首先，纳德拉先要在所谓的“创造者”人群中激发想象力，也就是那群会参加TED大会，并且排队购买谷歌眼镜的人。微软今年将会向开发者大规模派发HoloLens。接下来就是商业合作伙伴。最后当软硬件配套全部就绪，才会变成零售版摆到货架上。

这个节奏的关键在于其面向开发者的阶段会比较长——纳德拉想要了解人们对HoloLens的反应，并根据各界的反馈对产品进行修改。2007年，当史蒂夫·乔布斯首次公开iPhone时，曾拒绝采用APP的方式向用户提供各种功能应用，而是全部通过Safari浏览器让用户自己从网页获取。但是这种做法遭到了群嘲，接着在2008年他推出了一个软件开发套件，并打造了AppStore。同样，纳德拉也为HoloLens制定了一个战略，但他并不确定这是否行得通，最终走哪条路还是取决于用户以及开发者的偏好。

很多大型或小型的公司都在努力研发新一代的计算机操作界面，Facebook有Oculus Rift，谷歌有谷歌眼镜。佛罗里达州Dania Beach的创业公司Magic Leap正在开发一种号称史上最聪明的操作界面，已经获得了5.42亿美元的新一轮融资。无论今后新一代的操作界面会是怎样，这一场革命似乎正在不可避免地到来。

新一代操作界面的脱颖而出乃至普及还需要漫长的时间。基普曼说，如果用户和开发者将HoloLens用到了其他的方向，或者对它根本不感冒，微软也不难过。HoloLens计划真正的受益者是微软的新一代操作系统Windows10。还有云计算产品Azure，以及全套软件产品Office 365——即使没有HoloLens，它们也将继续改良。重要的是，会有更多人发现更多的方式来使用这些产品。随着新一代技术平台的出现，不管HoloLens成不成，微软这次已经领先了一步。

下一代计算机界面究竟何时能普及？问到这个问题时，纳德拉说他无法预测未来。“有句名言，我忘了是谁说的，内容是‘你总是高估了自己能在一年内做的事，却总是低估自己能在10年内实现的成就。’”

其实，说这句话的名人正是——比尔·盖茨。

Project HoloLens图解

眼镜内部

1：摄像头

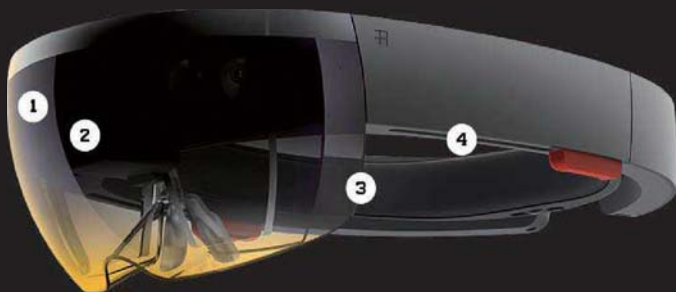
HoloLens 的纵深摄像头有着全方位 120 度的超广角视野，远远超过 Kinect，同时它的功耗却小得多。

2：计算性能

眼镜本体包含的 18 个感应器每时每刻都将海量数据输送到处理器，每秒钟的数据量以 TB 为单位。这一切都是通过内置的 CPU、GPU 和全球首款 HPU（全息处理单元）进行运算。

3：镜片

为了欺骗大脑认为全息图像是位于前方特定距离的特定位置，光子会在所谓的"光引擎"中反弹数百万次。然后光子进入两个镜片（左右眼分别对应一个），接着继续在红绿蓝三层镜片之间弹射，最后再进入到你的眼睛。

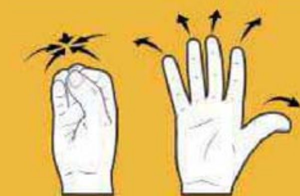


4：散热

HoloLens 比一般笔记本电脑的性能更强，但不用担心把你的脑袋烫坏了——热气会沿着眼镜侧面散出，主要是朝着脑袋两侧的斜上方排出。

操作界面

■ Interface







手势：工程师们正在微调一种叫做"握住"的操作手势，主要是让用户能够抓住并操作全息物体。将手掌摊开就会返回到主界面。

语音：眼镜内置的麦克风会捕捉语音指令。

凝视：感应器会跟踪佩戴者眼珠的移动，并根据眼睛所看的方位动态调整显示的画面角度。

应用

●全息图像

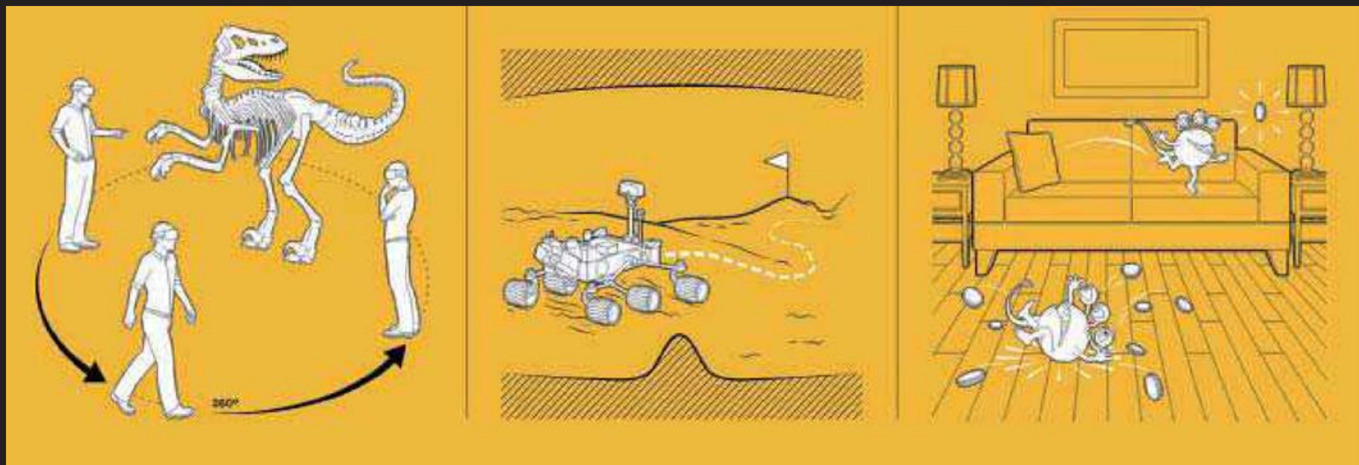
HoloLens 能够在镜片中投射全息图像，由于能够定位佩戴者的位置，并据此动态调整全息图像的位置和角度，因此从佩戴者的角度来看，全息图像是固定在现实环境中特定位置的，这就是工程师们所说的位置固定，是一个非常关键的功能。你可以围着这个全息图像转，从任意角度观察该图像，就像它真的存在于现实世界中一样。比如图示中的恐龙，你可以像参观恐龙实体模型一样在四周任意位置观看。可以想象，如果把这变成一款游戏，恐龙活起来，并在现实环境中奔跑、破坏……这将是多么刺激的游戏体验。

●虚拟环境

HoloLens 不仅能让全息图像的物体出现在现实世界里，还能将一个全息的虚拟世界叠加到现实中。比如本文中提到的虚拟火星地表。可以想象将游戏场景叠加到现实中，这样你就置身于游戏世界。不过这种场景叠加应该主要适用于空旷的房间或场地。这种功能也非常适合科学家进行太空或危险地区的科学探索。

●增强现实

HoloLens 能够扫描周围环境，并根据环境特点实时建造出数字建模，然后各种虚拟物体就可以与现实场景互动。比如在你玩游戏时，游戏中的角色会跑到你的沙发上玩闹。HoloLens 不仅知道你沙发的位置，还能判断它的表层是皮质还是布制，在不同材质物体上弹跳的效果会明显不同，在皮沙发上能跳得比木地板上更高。



文 鱼丸 编 初心者 美编 anubis

Harmonix的乐动传奇

《摇滚乐队4》和它的音游小伙伴们

全民热潮

大约从很久以前开始，音乐节奏类游戏就有着看似不可阻挡的发展势头了。这个类型岁月悠长，有着无穷无尽的历史可以诉说。且不说16位机时代的一些另类音乐游戏，自从游戏载体进入光盘时代之后，大容量存储和高画质的画面都为音乐游戏发展铺好了最重要的两条道路。从早期SCE的《啪啦啪啦啪》（Parappa the Rapper）开始，到Enix的《纵情跳跃》（Bust A Move）为第一个发展阶段。这个类型的游戏历经数个年代，经由跳舞机等街机的发展，最终由《热舞革命》《狂热节拍》（Beatmania）和《奇异吉他》吸引了大量用户。这些散落在各个领域的音乐游戏粉丝们最终汇聚成相当庞大的购买力，进而引发了热闹的社会现象。而最终再次引爆这一领域耀眼结果的，则是让人热血沸腾的"《吉他英雄》（Guitar Hero）系列"。

尤其是在当年，《吉他英雄》的强势出现不仅让人们眼前一亮，也让厂商看到了音乐类游戏的发展方向。在随后的日子里，《摇滚乐队》（Rock Band）也大获成功。现在回忆起来，Harmonix虽然有着创造了《吉他英雄》的业内声誉，却敌不过一纸合同，最终只能将这一成熟的名作拱手相让给了动视。随后在分家没多久时，该公司又以横空出世的《摇滚乐队》抗衡动视。自此之后《吉他英雄》和《摇滚乐队》两部作品的分道扬镳，基本上代表着音乐游戏的狂热时代就此来临。分家之后的动视和Harmonix在各自获得了想要的利益之后，开始攀比般地接连发布续集。

那是一个相当美好的时代，音乐类游戏几乎成为市场的中流砥柱之一。任何一个公司都不会忽略这种游戏类型带来的新增长，而整个业内都在朝着游戏机搭配乐器外设的方向发展。在这之前，用《吉他英雄》创造历史的Harmonix曾经饱受过不少煎熬。经过许多风雨之后，音乐游戏的美好时代一直到数年前才真正开始。在那之前，音乐游戏一直有一道门槛似乎尚未被逾越，导致这种真正能够突破玩家年龄与阶层界限的类型不能成为流行趋势。整个游戏行业用了好多年才寻找到解决这个问题的方法。

那么，这个美好的时代是从什么时候开始的？如果让Harmonix来回忆的话，也许只有那些参与了整个辉煌时代的人们才能完全说清楚。

从上个世纪九十年代开始，音

乐游戏随着硬件的发展逐渐成为一个重要类型。在这当中，走得最前最远的公司，反倒是日本的KONAMI和SCE。

早在游戏机从卡带转向光盘介质的日子里，音乐节奏类游戏就注定会出现。在那个游戏制作人们还不知道如何创造成熟作品的年代，仍有无数伟大的创意曾经熠熠生辉，又或是在时代长河中被人遗弃。当时Enix的《纵情跳跃》，也就是风靡一时的《Bust A Move》(英文版为Bust a Groove)就让人叹为观止。哪怕是很多年后成为时代话题的《劲舞团》，其模式和核心游戏玩法也与其别无二致。

按照如今的时代标准来看，《纵情跳跃》的模式必然充满了古典朴素的气息——四个节拍为一个输入环节的游戏方式，以跳跃的完成水平决定分数的“斗舞”模式。游戏中的输入正确率决定着舞蹈表演的水平和画面背景的演出效果。这些要素在后来的所有舞蹈类游戏中都屡见不鲜，尤其在网游领域，可以说是与其一脉相承。

《纵情跳跃》及其续作《纵情跳跃2》在口碑方面都获得了极大成功。如果按照现在的眼光来看，这几乎是现代舞蹈类游戏的基础。当然如果真的追溯游戏音乐历史的话，前面已经提到的另一款作品《啪啦啪啦啪》和它的精神续作《拉米乐队》(UmJammer Lammy)才真的算是奠定了现代音乐游戏类型的至高者。在这两款游戏中，现代风格的突破，艺术上的追求和游戏本身的品质都得到了完美绽放。如果要给那个年代的音乐游戏做一个标杆的话，这两款堪称艺术品级的音乐游戏足以让全世界的玩家和制作人们都醍醐灌顶——音乐游戏，原来还可以做





▲《纵情跳跃》为舞蹈类对战游戏确立了很多标准，这些标准至今仍在被沿用。





▲《拉米乐队》在音乐方面几乎是达到了另外一个顶峰。

成这样。原来时尚这玩意儿，也能够跟游戏融为一体。

SCE这家公司对于所有熟悉游戏的玩家来说都不算陌生。这家工作室以严谨的游戏制作态度和各种创新为己任，虽然后面有点走火入魔到偏执的程度，但在早期它几乎是引领时代的代名词。

彼时，PlayStation作为SONY进军游戏界的第一台主机简直是备受关注，因为经营并推广其业务而诞生的SCE也接受着整个游戏行业的目光审度。SCE当年在刷时髦度上有着让人惊叹的天赋，在早期的原创作品中诞生了无数真正闪耀着创新光辉的作品。由七音社开发，SCE发行的《啪啦啪啦啪》作为探索音乐游戏类型的开山之作，一登场就让整个游戏行业都叹为观止。

纸片化风格的角色和剧情演出，说唱与流行乐的结合，乃至无厘头恶搞的剧情和对音乐渗透到了骨子里的那种热爱。无一不让当时的玩家大呼过瘾，而其简单的操作模式也让很多不曾对游戏感兴趣的轻度玩家终于明白了，音乐游戏是一条让很多人走向这个迷人世界的彩虹桥。

《啪啦啪啦啪》风靡之后，一批类似的游戏相继而出。除了前文提到的《纵情跳跃》，在正式推出《啪啦啪啦啪》正统续作《啪啦啪啦啪2》之前，SCE率先推出了《拉米乐队》。在那个时代，《拉米乐队》再一次引发音乐游戏的狂潮。玩家们似乎都把自己对游戏和音乐的双重热爱附着于一个小小的3D纸片人形象上，在不同的舞台穿梭，在不同的场景变换，既宣泄着自己，也成就了游戏。

遗憾的是，后来《啪啦啪啦啪》的正统续作却没有继承这些音乐精神，以至于在整个行业内都寂寂无声。这个系列也就此宣告暂时进入沉默期。

《啪啦啪啦啪》算得上是开启了一场音乐类游戏的盛会，其地位和影响力无以比拟。即使该类游戏以井喷之势不断涌现，众多游戏公司力求在基本概念上追求创新，相继出现了《热舞革命》和《快乐桑巴》等游戏，但无论形式如何创新，其核心玩法始终如一：根据节奏按下按键。

然而，提到音乐游戏的真正盛况，则是由KONAMI所开启的。早在1997年，公司推出的一系列音乐类游戏。从“《狂热节拍》系列”到“《热舞革命》系列”，接二连三的新作品都成为了音乐游戏史上的大动作，留下了浓墨重彩的一笔。

提到《狂热节拍》，也就是Beatmania，大家应该都不陌生。出现在脑海中的是明显展现立体主义的外观设计，超大液晶屏幕配以整齐排列的圆形灯光设备，屏幕下方有着专属音控平台。随着音乐的节奏，双手在音控平台的按键上飞速变换，在刚刚好的节奏点按下按键，节奏或快或慢，十指却没有片刻停歇，如同在控制台上协调现场音乐效果的DJ。它带给了玩家专属的DJ感受，也正是这样华丽的控制器，一改往日音乐游戏控制器的质朴。这一专用控制器为未来音乐游戏的发展指明了方向。

《狂热节拍》作为音乐类游戏，明显更受到时尚青年们的推崇。曾经在整个东南亚地区，以专用控制器玩家用机版的《狂热节拍》几乎成为一种时髦的代名词。许多年轻人甚至是为了这款游戏而购买PlayStation，可见其魅力。

KONAMI当然不会就此满足，他们拓展了游戏玩法和类型，最终







▲两部作品的角色在PS全明星中也有登场。

创造出了真正属于自己的音乐游戏，那就是曾经鼎鼎大名的《热舞革命》(Dance Dance Revolution)。

《热舞革命》，也就是后来大家耳熟能详的“DDR”一出现，无疑又将音乐类游戏推向了真正的全民热潮。这一游戏不仅出得厅堂，亦可谓宜室宜家。出得厅堂的《热舞革命》，便是风靡各大街机厅的跳舞机。钟爱游戏的宅男，想要秀出自我的年轻人，都可以站上拥有着上下左右四个箭头的踏板，挑选出一曲自己喜爱的歌曲，随着屏幕上不断出现的箭头，以自己觉得正确或帅气的方式踩下踏板。一曲终了，自我的展示和发自内心的愉悦让玩家沉迷其中，回味无穷。在这里，不同类型的年轻人汇聚，音乐与游戏碰撞，激荡出这个时代所特有的火花。即使是非玩家也相当容易被其征服。在这里，许多人找到了生命新的意义，宅男不再仅仅是窝在家中满足于小小的控制器，而更乐于走到人群中，在跳舞机上感受一番真正由肢体控制的游戏快感。那些对舞蹈充满热爱的非专业人士更是如同发现新大陆一般。在跳舞机这一方天地，不需要太多的专业舞技，只需要学会基本的操作，就可以在这里舞出自己。而有些专业舞蹈人士，更是愿意结合自己的舞蹈功底，在这个小舞台上放肆地展示自己的舞姿。可以说，跳舞机的出现改变了许多人的人生，更是丰富了很多人的人生体验，甚至是一种生活方式的转变。

跳舞毯专用控制器，更是呈现了一个宜家的《热舞革命》。即使是在家中，也可以享受《热舞革命》所带来的愉悦之感。没有聚光灯，亦没有陌生人关注的眼光。独处或约上三五好友，只要一张印有上下左右箭头的小毯，我们任何时候都可以做那个沉迷于音乐与游戏的Dancer。看着屏幕，听着音乐，找准节奏，那些熟知的音乐，都不再是聆听，而是在静听中生出了“动”。左，右，进，退，旋转，整个世界都为我所动。这样的游戏必然能够风靡。同时带动的还有为《热舞革命》提供音乐的乐队，许多乐队专辑大卖红极一时。譬如瑞典的微笑二人组，其一首著名的《蝴蝶》曾经几乎是大街小巷的标配曲目。

1999年2月，KONAMI旗下音乐游戏部Bemani再出力作，推出《疯狂吉他》。这一次日本人的思维似乎终于上了道，街机部分以简化了的吉他控制器为主，附有肩带，方便游戏时将控制器挂在身上。真正实现了控制器的拟真和便携。游戏时玩家需要将吉他控制器如弹奏吉他般挂在身上，并按谱面上的颜色按下相应的颜色按键，于适当时间向上或向下拨动弹奏键奏出音乐过关。这一游戏系列为未来的吉他类游戏玩法奠定了基础，同时音乐风格也开始偏向世界感，游戏中的诸多要素成为后来《吉他英雄》游戏成功的基石。

至此，音乐类游戏在盛世中平稳发展，直到2001年，Harmonix连续推出作品，为音乐类游戏注入了崭新的血液，也更进一步推动了音乐类游戏的发展，使其盛况空前。



▲ SONY 最早的音乐明星之一。



▲《热舞革命》对音乐节奏类游戏的推广功不可没。



■《狂热节拍》是家用机上最早引起外设风潮的音乐游戏之一。

崛起与陨落

Harmonix大约于1995年创立，创始人是Alex Rigopulos和Eran Egozy，一个是喜爱编程的作曲专业学生，一个是痴迷音乐的工科男。两人凑在一起一拍即合，迅速成立了Harmonix。初期的Harmonix一直默默无闻，做了一些音乐游戏都石沉大海。要知道黎明前的黑暗总是让人迷茫，却又充满无限希望。仅以十万美元资金创立的Harmonix，在成立的前五年里，即使开发了许多音乐类游戏，得到的却是近乎于零的收益。就在Harmonix步入难以为继的窘境之时，他们得到了SCE的一纸合同，获得了近两百万美元的投资。借此机遇，Harmonix为PS2开发了音乐类游戏《频率》(（Frequency)），紧随之后又开发了续作《振幅》(Amplitude)。在纷繁的音乐类游戏中，每一个游戏都独具特色，但是这两个游戏以其直观的游戏操作体验为自己赢得了玩家的青睐。音符通过一个3D轨道滑向玩家，只有在某一特定点按下按钮方能逐步完成游戏。《频率》和《振幅》之后，Harmonix又开发了一款《卡拉OK革命》，通过滚屏音调计来为玩家的演唱实时打分的游戏模式史无前例。三个作品的发行，都取得了较为不错的成绩，为Harmonix赢来了好评，也为其发展带来了崭新的希望。



▲控制器才是“《吉他英雄》系列”的精髓。

至此之后，游戏界进入平稳发展时期，尤其是在当时次世代战争几乎尘埃落定的情况下。一直到2005年，《吉他英雄》的发行才打破了这种平静。

早在2004年的时候，游戏配件公司RedOctane受《疯狂吉他》大卖的影响，准备为PS2开发一款以吉他为主的游戏。因为对《频率》和《振幅》这两个游戏颇有好感，公司高层同Harmonix接触并确定了合作开发游戏等事宜。两家公司在合作上有着诸多摩擦，但双方都认定这个市场应该有可取之处。于是磨合之下，2005年11月《吉他英雄》第一部正式发售。这款游戏在推出之后立刻受到粉丝们的追捧。而事实上，游戏中的许多基础元素都取材于Harmonix之前广受欢迎的游戏《频率》和《振幅》。最大的不同在于，《吉他英雄》有其专用外设：拟真吉他，并且吉他随游戏捆绑销售。

这是音乐类游戏销售史上第一次出现了这样的强制销售模式，但这也促使了该游戏的大卖。和以往音乐游戏不同的是，《吉他英雄》你没有吉他控制器真玩不了，就算有手柄都不行……强制要求用吉他游戏的方式提高了临场感，也让玩家在进行游戏的同时能够得到最佳体验。在实际游戏过程中，背上吉他调好音乐，随着第一个音符的响起，按下吉他上的按钮，一场摇滚盛宴就在玩家的亲身参与中诞生。那种身临其境的摇滚现场感，那种仿若与摇滚明星同台演出的满足感，那种在音乐和操作中演奏曲目的酣畅淋漓之感，纷纷让玩家们欲罢不能。

由此，《吉他英雄》算是开启了

音乐游戏的又一个新时代。

首款作品取得的巨大成功促使Harmonix和Octane进一步合作。2006年，两家公司共同推出了《吉他英雄2》，因为之前积攒的人气和玩家的渴求等因素，其销量急速上涨，再次受到好评。同样是在2006年，动视收购了Octane。因为开发的多款游戏均获成功而备受关注的Harmonix，也让多家游戏公司闻风而动。最终，Harmonix被Viacom旗下的MTV Games收购。在履行完合同义务之后，Harmonix和Octane分别走上了各自的发展之路，也与《吉他英雄》系列割舍了关联。

《吉他英雄》在合同履行完毕后，正式成为动视的主打产品，为了保持其辉煌的成绩，动视聘请了《托尼滑板》的制作商Neversoft来进行后续作品的开发。2007年，其制作并发行了仍是以吉他为主的《吉他英雄3：摇滚传奇》；2008年又开发了《吉他英雄：世界巡回》，在吉他的基础上增加了鼓和麦克风，歌曲数量更是增加到了86首之多，而且全部都是经典歌曲的原唱版本。从这一年开始，动视不断地榨取着《吉他英雄》的剩余价值，后续又开发了《吉他英雄5》等游戏，却没有收到意想的效果，销量急速下跌，直至该品牌最后陨落。

在与Octane各行其道之前，Harmonix已经计划将《吉他英雄》的外设进行扩展。一系列的收购变动使这一计划并未付诸实施。确立新东家之后，Harmonix迅速着手筹备新作，并于2007年11月发行了其新系列作品的首款——也就是大家熟悉的《摇滚乐队》初代。作为并入新东家后的第一个游戏，《摇滚乐队》在《吉他英雄》设计的基础上进行了改进，使其规模更大，最大的改进在于新增三个外设：吉他/贝斯、麦克风和鼓。除此之外，还新增了大量的下载歌曲供PS3和Xbox360用户下载。


■《吉他英雄3：摇滚传奇》是个好游戏，销量也还算过得去。

新游戏一发行，依然受到广大玩家的追捧。不仅仅是因为前期Harmonix在音乐类游戏中获得的良好声誉，还在于游戏的新增外设使《摇滚乐队》的游戏之名成为现实。朋友聚会，派对玩耍，《摇滚乐队》成为朋友们助兴的工具。不管是玩家还是非玩家，无论是专业还是非专业，都可以参与进来，组成乐团，一起Rock。

如今回想起来，那时候的盛况如此空前，《摇滚乐队》和《吉他英雄》两大系列将音乐类游戏推入鼎盛时期。音乐游戏的粉丝们紧跟开发团队的脚步，充满热情地购买了一个又一个游戏，并且同步购买了塑料制成的各种配套乐器。只要靠着这些乐器，即使是在家中，粉丝们依然可以模拟乐队现场般进行音乐演奏。

这一切似乎预示着一个新的增长点正在逐渐形成，无论厂商还是大众都欢欣鼓舞。然而一切却并非如想象中那般美好。

根据看似良好的发展势头，Harmonix进行了《摇滚乐队》的续作开发，《摇滚乐队2》和《摇滚乐队3》接踵而至。2010年的《摇滚乐队3》添加了职业模式，在此模式下真的可以学习如何弹吉他和键盘。但即使是在游戏模式上有了大的创新，一切也已经时过境迁了。



■据说真的能学会吉他……



在2005到2010这五年间，动视和Harmonix这两个品牌旗下发售了太多游戏而且品质参差不齐。两大品牌暗中较劲，你来我往，每发布一个新作，另一品牌必定不甘落后，紧随其后发布新作。如此数量上的竞争让两大品牌只是为了竞争而竞争，却忽略了游戏要吸引玩家并留住玩家，最重要的是品质而不是数量。以数取胜只是一时的繁华，而质量才是长久和经典的根本保证。这一时期，两大品牌的续作都没有太大的革新和改进，只是在保留原作核心游戏概念的基础上进行了微调，并没能给玩家带来更多更新更特别的游戏体验。这样一种境况导致的结果便是，销量刚开始很给力，之后则以跳楼速度下跌，一切都来得太多太快了。加之不断涌现的各大小公司紧随潮流发行的各类音乐游戏，市面上出现了太多同类型游戏，质量良莠不齐。市场也开始变得混乱，进而萎靡。



▲当NDS都开始出现系列游戏的时候，足以证明《吉他英雄》已经开始被过度消费了。

似乎是有所预兆，亦似乎是突然之间，一切都戛然而止。音乐游戏市场开始随着代表性大作的陨落而土崩瓦解。

Harmonix将精力转入开发其他项目上，并被MTV Game的母公司Viacome出售。而动视也毫不犹豫地关闭了Octane等大量开发吉他英雄系列作品的工作室。塑料乐器的所谓美好时代没有任何惊天动地的展开，反而就这样悄无声息地结束了。

时至今日，《摇滚乐队3》发布之后长达近五年之久，依然没有新作出现。枯竭的市场似乎是在等待着什么。众多玩家对新音乐节奏类游戏的强烈需求变得势不可挡。随着呼声不断地提高，在前一段时间Harmonix暗示将有大动作之后，官方终于宣布《摇滚乐队4》将于2015年登陆。

回到原点

音乐游戏的盛极必衰有着各种原因，但玩家对其大量且重复的续作感到厌倦显然是重要原因之一。因此在开发新作之前，开发小组花费了大量时间研究系列之前的那些游戏，力求寻找到那种能够直击玩家内心的核心理由所在。最终这些人发现，在游戏后期，游戏能让玩家感觉到的变化其实很少——画面上有太多花哨的东西参与进来，而核心操作却少有变化，让游戏变得单调而缺乏乐趣。

Harmonix 的联合创始人，创意总监 Alex Rigopulos 说："现在回忆那段时间的制作经历，我们大概明白了——这类游戏几乎没有什么实质性的创新，而消费者却需要新的东西来满足他们的内心需求。所以这一次，我们有必要也有责任为消费者带来实质性的创新。"

这话是说得没错，但音乐游戏的创新谈何容易？目前 Harmonix 面临的挑战就是努力开发这些尚未能完全公开的新创意，并继续保持游戏最初的核心玩法。

"你知道吗？在了解到人们并没有厌倦这个旧游戏的时候，我觉得非常震惊，也相当激动。我们将会对开发的新东西全力负责，但是人们真正关心的却是作为明星产品，这个游戏在各个平台将如何进行区分的问题。"产品经理 Daniel Sussman 说。

Harmonix 声称，曾经在《摇滚乐队 3》中杂乱无序的游戏分支将被更紧凑的游戏流程替代，整个游戏系列的进程将设置为几个等级。那些看起来促使人们学习如何使用真实乐器的部分将取消，转而将重点放在商场模式中。

"目前已经有一个游戏的核心玩法，有力也有趣，我们不希望修改这个核心内容。同时，我们也会在游戏进程中加入一些新东西。"Rigopulos 说。

Rigopulos 指出以下三种游戏体验是至关重要的：一是以最简洁精确的演奏获得最高的分数，这是少数极度热情的玩家乐于见到的；第二种是玩家不会把它看作是游戏，而是一种派对体验。

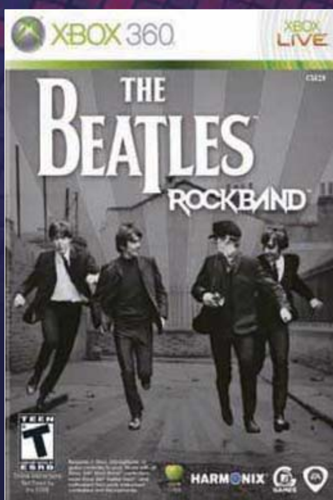
"在家中的派对体验很有趣。许多玩家享受伴随着摇滚乐的酒后派对的各种乐趣。这些人丝毫不关注成绩。他们只想和一群朋友玩摇滚，享乐其中，仅此而已。"

第三种将关注点放在游戏的故事情节上，有故事情节带领你在虚拟世界中体验摇滚之星的职业生涯。

这便是《摇滚乐队 4》的焦点所在。

至于那些下载内容方面，在 Harmonix 来看，玩家们一定已经厌倦了所谓的"独占歌曲"。曾经的跨平台壁垒政策是厂商之间区分彼此实力的最好方式。你有的我没有，我有的你没有，全凭玩家爱好选择。在之前的时代里，PS 平台上下载的


■《吉他英雄 史密斯飞船》游戏画面。



▲《摇滚乐队 甲壳虫》在发售之初曾经引起过轰动，但游戏本身的素质却是平平。

歌曲无法在 Xbox 系列平台上使用。授权的混乱不仅让玩家痛恨，最后也让厂商觉得无比麻烦。更何况每一次授权都意味着旷日持久的谈判，以及很多无谓的消耗。如此种种，让当时的音乐游戏玩家苦恼不已。而今 Hoarmonix 似乎终于顿悟，他们首先就决定了最重要的一条——已下载歌曲能够跨平台使用。因此从现在的情报上来看，PS3 上的内容可以在 PS4 和 Microsoft 的平台上使用。目前问题的关键在于，要如何确定存储内容能够在新游戏中使用，并且让现有内容获得许可。

Harmonix 不仅要处理 DLC 的问题，也要确保在之前游戏中购买的歌曲在之后能够继续使用，并且能够在新平台的最新游戏上使用。这是第一阶段要处理的一个新领域，其中存在许多需要自行解决的问题。对于 Harmonix 来说这是一项非常独特的挑战，一项没有多少已知经验可供借鉴的挑战。

"工作进展很顺利。我很有信心我们能够顺利完成。那些拥有大量 DLC 储备的玩家将在第一时间发现，他们曾经购买过的歌曲依然能够使用。"Sussman 说。

对此，Harmonix 称不便透露细节，但是 Sussman 将其称为"一次内容授权许可上的飞跃"，这比其他部分更容易更新。之前的摇滚乐队歌曲库超过百分之九十五的歌曲将会移植到《摇滚乐队 4》中。

何去何从

根据 Harmonix 现阶段提供的情报，外设制造商美嘉狮（Mad Catz）将为游戏制造新设备。如果玩家觉得愿意为之投资，大可对新吉他和新鼓等外设装备抱有期待。另外也可以确定的是，玩家现有的



设备将与新游戏兼容。Harmonix 称他们正在与索尼和微软进行激烈的磋商，以实现这一构想。

"索尼的设备将通过 USB 端实现无线化，相对比较简单一些。XBOX 这边则比较复杂，坦诚来讲，在了解更多内容之前，我不会透露细节。这关系到 Harmonix 和美嘉狮正在协商中的甲方条款和技术要素。"Sussman 说。

"Harmonix 为此孜孜不倦地工作，以确保游戏玩家能够使用最后一次购买的音乐和 DLC。因此，我们也竭尽所能地尝试使上一代硬件与《摇滚乐队 4》兼容。"美嘉狮全球公关总监 Alex Verrey 说。

然而此人又补充了一些："当然我们也要明白，当前阶段的硬件平台与上一代硬件已经大不相同，这也显现出一系列兼容性方面的挑战。不过就我个人来说，确定无疑的是，我们对这些信息一清二楚，并且坚定地站在让游戏更加易用更加方便这一边。我们正在努力尝试，并且做任何力所能及的事情，不放过任何可能来确保兼容性。"

如此说来，那些被遗忘在车库或者地下室中的设备很可能将在新一代作品中继续使用。但是对于外界来说，怎么使用，以及兼容性是否会受到限制等问题依然悬而未决。

其实这种情况对开发商或者发行商来说，是一个十分艰难的局面。太多的工作都取决于索尼和微软的决定，或者这两家打算各自为政。这种不明朗的状况对于玩家来说也许心焦，不过对于那些说某公司在谈判工作中难以相处的抱怨，都被 Sussman 一一驳回了。

"没有人会刻意制造麻烦。我们正在处理的技术就像一把双刃剑，全都属于新兴技术，处理起来真的

比较麻烦。”Sussman 如是描述说。

关于升级的部分惟一能确认的是：Harmonix 已经确认《摇滚乐队 4》中将不会使用键盘。

“《摇滚乐队 4》将专注于核心用户体验和特许经营权的根本——吉他、贝斯、鼓和麦克风。专业吉他或者其他外设将不再使用。专业鼓将继续使用。”该公司在一次发言中称。

“我们将进一步讨论硬件相关的细节，Harmonix 和美嘉狮有着共同的愿望，彻底改善之前的用户体验。在此情况下，摇滚乐队靠什么来吸引用户？”美嘉狮的 Verry 提出了大家关心的问题。

创新是这个世界上最难但也最容易转化成全新市场增长点的东西，对于这一点，那些深谙游戏之道十数年的制作人们再清楚不过了。

“于是重点便转换为创造世界上最有趣、最独特的派对式音乐体验，为此我们不再推出复杂的专业设备，避免那些可能使仅仅想要回归游戏寻找乐趣的粉丝再度远离的东西，”Verry 说，“我们希望采取一些新做法，去创新，去增加游戏的趣味。但是同时，并不希望全盘颠覆摇滚乐队原有的体验。

“乍一看，新硬件看起来和之前并没有太大差别，但是在外表之下，我们做了一些关键性的改进。”Verry 继续描述了新硬件的一些特性。最新版的吉他提升了游戏中的倾斜传导功能，让加速演奏变得更加有激情也更加灵敏，在新的模式下这种改动效果非常显著。

玩家可以通过多种方式购买《摇滚乐队 4》，但是目前只有部分套装被公布，其中包括：

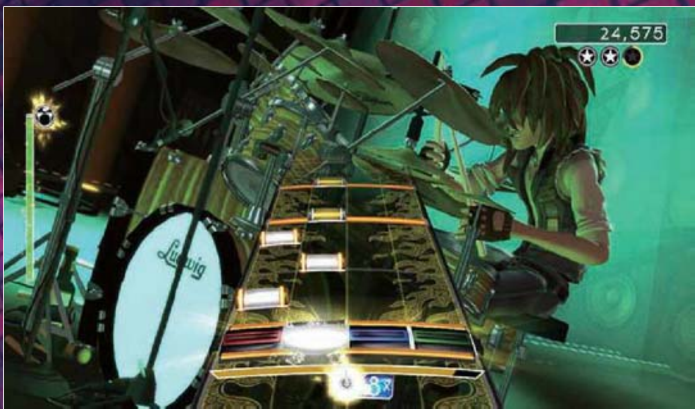
1.Band-in-a-Box 套餐，包括《摇滚乐队 4》，一个无线 Fender Stratocaster 吉他控制器，一个无线鼓和一个麦克风。

2. 吉他套餐，包括《摇滚乐队 4》，一个无线 Fender Stratocaster 吉他控制器。

3. 一个定制的无线 Stratocaster 吉他控制器，印有网络漫画 Penny Arcade 中 "Gabe" 的图像。这一限量珍藏版只能在 PAX East 游戏展期间通过 Harmonix 的展位网上预订。

美嘉狮也称需要避免外设像过去那样供大于求。要将追加订单的数量控制在一个恰到好处的量上。





“我们意识到这样一个现象，硬件设备属于深思熟虑后才会购买的商品。许多消费者会担心在新平台中过快地购买过量的新硬件。”Verrey 说。

“就像之前说的，这就是为什么我们要保持专注。没有专业硬件，没有设备箱，没有多余的外设，一切都是基于这一点来考虑的。选择在 PAX 游戏展上发布新游戏和设备，也是为了留更多的机会去了解市场需求，为后续的批量生产提供参考。”

在关于《摇滚乐队 4》的采访上，记者提出了一个对于玩家和媒体人来说相当重要的问题——为什么节奏类游戏消失了这么长时间?

“每个人都在猜测，很多人都有自己的结论，”Rigopulous 回答说，“当然，长期以来有一种理论。我们觉得比较接近真实情况。那就是动视发行了太多这类游戏，使其市场达到饱和，人们对此感到厌倦了。这就是为什么这类游戏最终退出游戏舞台的最重要原因。”

Rigopulous 列出了一个比较流行的理论后又说：“这只说到了部分事实，我认为真相要更复杂一些。产业萧条在那个阶段正好出现，乐队游戏价格昂贵，在这种经济形势下销售这些游戏是造成游戏进入休眠期的重要因素。”

还有一个游戏产业鲜少提及的问题：库存管理。当一个公司只是印制光盘和包装盒时，其单元成本非常低。《摇滚乐队》和《吉他英雄》被市场淘汰，是因为其昂贵的售价和巨大的外设。我们处于数字化时代，塑料吉他和鼓的生产成本，运输费用以及上架费用都很高。

“最大的‘垮台’因素在于没有管理好库存。仅仅归因于经济环境的因素是可笑的，消费者一直是存在的。”Sussman 说。

“如果你看过《摇滚乐队 3》的销售数据就会知道。你会发现数百万的消费者购买了这个游戏，成百上千的玩家依然在玩这个游戏。一个像这样的，或者任何一个需要远距离运输产品的游戏，其管理费用都是昂贵的。这真的非常复杂，一个不小心，许多人都要蒙受损失。”对这件事依然耿耿于怀的 Sussman 在被采访的时候还是挺认真地说起这个话题。

Harmonix 在《摇滚乐队 4》的销售策略上，会比大部分游戏提前开预订，意在提前感知一下市场需求。他们不需要运输设备，因为许多玩家已经有设备了。玩家依然存在，他们急需好的节奏类游戏出现。真正面临的挑战，是如何做到既满足市场需求，又不过量地生产和运输产品。处理好供求关系是重中之重，“与十年前相比，我们更明智，对行业也更了解。”对于《摇滚乐队 4》，制作团队满怀信心。

Rigopulos 告诉采访的媒体说，《摇滚乐队 4》将不再发行续集。不会再有竞赛般的发行频率。

也就是说，《摇滚乐队 4》将通过摇滚乐队这个平台，不断更新，后续将采用部分收费，部分免费的形式一直更新，值得玩家期待。

“计划正在进行中，我们也会在后续过程中进行一定程度的整合。我们希望新版本的摇滚乐队能够为玩家带来一场视觉盛宴。事实上这一代的绝大多数玩家是可以联网的，这就促使我们优先考虑一些上一代产品缺少的东西。”当被问到细节时，Rigopulos 礼貌地回避了重点，称细节将在今年稍后公布。

“我玩了很多次《摇滚乐队》，前三作反复地玩，尝试了整个游戏内容，并且为这个游戏而着迷。有人说这个游戏简单又有趣，但是，由于明白自身身分，我们对工作的要求十分严格，并立刻通过一系列方式改革经销权，使其脱离初代《摇滚乐队》的那些束缚。”

“回归游戏这件事已经让制作团队激动无比了，因此我们关于项目的创意和激情喷薄而出。我们也会恐惧某一天这一切会枯竭，我们将无事可做。幸好这一切并没有发生。”Sussman 最终有些感慨地说。

对于所有创造过某个时代的人来说，这一点也许才是最重要的。



按照惯例每年年底都会迎来一大波高素质的大作，这段时间的游戏阵容和分量差不多可以抵过一年整年的分量。本期游戏人游戏评台为大家带来2014年年末大作的深度剖析，如果你还漏了一些作品没玩，不妨读读这些内容，了解一下各款大作的表现如何把。

离史诗又近了一步

类型 角色扮演

龙之世纪 宗教审判

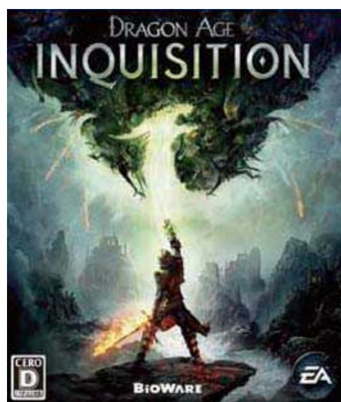
Dragon Age: Inquisition

机种 PS3/X360/PS4/XOne　厂商 EA　发售日 2014年11月18日

挑战巅峰

在欧美游戏界，有一个目标在不断地被游戏开发者们挑战，却从来没有被真正实现过，那就是创造一个史诗级别的奇幻作品。这领域有着为数不少的强手，但在作品质量和规模上能够达到足以挑战巅峰境界的厂商其实凤毛麟角，如果论起历史，创造了“《上古卷轴》系列”的Bethesda在史诗游戏方面算是老资格，但要说起野心，把“《巫师》系列”打造成了波兰国宝的CD Projekt RED则令人钦佩。而靠着制作龙与地下城规则的电子游戏而在RPG界扬名立万的BioWare，走的则是更为传统的路线，毕竟其实前两者身上都有颇重的沙箱味道，而作为BioWare拳头产品的“《龙之世纪》系列”虽然也有着能够让玩家自由体验的支线，在整体构造上却更为类似于传统的RPG，有着一条完整的故事脉络，和大量的剧情以及影像。

不过这个特点到了《宗教审判》这一作，终于有了重大的变化，那就



是BioWare也正式加入了对史诗奇幻作品的终极挑战——既有动人心弦大气澎湃的主线故事，又有庞大无涯的广阔世界和丰富的支线内容留给玩家去体验。这可谓是BioWare动用了浑身力量的一次挑战，每一个熟知欧美RPG制作难度的玩家都会被其规模和素质所震撼，而且内容的厚道和丰富程度也完全对得起玩家的期待，拿下2014年TGA年度游戏的桂冠也是实至名归。

只是它离创造一个史诗级别的奇幻作品，仍然还有很远的距离。

庞大之过

如何去定义一款游戏是否有资格被称为史诗级规模的作品？去翻翻《指环王》和《冰与火之歌》，让这些作品在小说领域被定义为史诗的主要原因之一，就是它们都非常庞大——不仅仅是故事长度，还有对整个世界的塑造和构想，多个风土人情各异的国度甚至是不同的大陆和维度，多元化的种族以及语言还有文化，以及极度丰富的生态和地理环境等等。从这个角度看来，游戏创作似乎比起小说更有优势，毕竟无论是当年备受崇拜的托尔金还是现在如日中天的乔治·R·R·马丁，都只是一个人在与文字的海洋搏斗，而次世代游戏的开发团队已经到了动辄就是数百人的地步。



但是制作游戏本身毕竟是一项高度复杂而专业化的工作，人数从来不能决定作品的最终质量，事实上，从3A大作近年BUG频发的状况看来，大规模游戏掉入了一个悖论当中：越庞大的游戏需要越多的人员来参与制作，以保证速度和质量，但是越多的人员就会因为统筹和沟通上的困难而变得越来越无法保证产品的质量，频发的问题甚至可能会让速度也无法达到预期。

《龙之世纪 宗教审判》尽量从游戏规划上试图避免这一状况，最典型的一点就是游戏没有按照一般目前流行的欧美RPG特点，把整个世界做成一张大地图，而是按照系列习惯，把其打散成了一个个地点，只不过有许多大地图都融入了沙箱游戏的丰富支线元素，所以形成了一种看似沙箱却又不是沙箱的形式。



这一规划等于是让团队当中的成员可以分组对应不同的地图区域进行制作，方便分工和统筹，而且这一设定也可以减轻本世代主机在运行时的负担，但是从结果上来说，不能用一张大地图概括整个世界的规划很大程度上削弱了这部作品的史诗感，于是玩家纵横德达斯大陆的过程注定要被一次次读取画面割得四分五裂。

无奈之举

除了规模上的缺点，《宗教审判》另一个逃不过玩家指责的地方，应该就是所谓的80小时主线流程了。本作的主线故事长度的确颇为厚道，但是如果要严格算起来，40小时可能算是差不多，而另外40个小时，其实玩家都在刷支线任务，因为本作中还增添了势力值(Powers)这个设定，玩家必须要累积一定的审判所势力值，才能够开启进一步的主线任务。于是游戏流程被进一步地人为拉长，对于那些本来就是地毯式清支线再进行主线的古典派玩家来说，这倒也不算什么，但如果玩家们想要第一时间先体验整个故事，就恐怕会感到有点焦躁了，硬卡住玩家进度的势力值打断了主线的节奏，和实际游戏时间有着出入的任务长度也不免让作品本身史诗感进一步下降，令其脱离了能够挑战巅峰的道路。

结语

尽管从细处评判，《宗教审判》并非一款十全十美的奇幻史诗作品，甚至在苛刻的系列真饭眼中可能还达不到他们的预期水平，但是从宏观的角度来看，它还是很好地完成了自身的目标，也把系列的水准和对于欧美奇幻RPG的标准再次推到了一个更高的水平线上。在这个世代交替之际，这款预示着欧美RPG次世代进化方向的作品，绝对是玩家们不容错过的杰作。

史诗度 ♥♥♥♥　点评人 稀饭

续作展望：如果说有什么东西阻止了《龙之世纪 宗教审判》迈向真正意义上的史诗，发行商EA的第三方多平台策略绝对是一等一的拖后腿“功臣”，试想如果本作能够抛开本世代带来的限制，完全以次世代标准来打造，绝对可以让游戏本身的规模和形式产生本质上的变化，而这也是下一作《龙之世纪》将会带给我们的惊喜，不过在期待其出现之前，大家还是可以先期待一下Bioware传闻中即将要公布的“《质量效应》系列”新作。

一次失败的模仿

最终幻想 冒险者

ファイナルファンタジー・エクスプローラーズ

机种 3DS　厂商 Square Enix　类型 动作　发售日 2014年12月18日

随着《最终幻想Ⅹ Ⅴ》在密锣紧鼓地制作，SE也不忙为这个系列出一些外传性质的作品来热一下人气，《最终幻想 冒险者》可以说就是在这样的制作时间狭缝中出来的作品。而这次游戏的系统来看则是明显借鉴了“《怪物猎人》系列”，无论是界面，还是AP槽的设定，还是4人组队合作讨伐大型敌人等等。完全可以理解成一款《MH》玩法的《FF》，然而这部可以说是两款知名作品融合的游戏，素质却让人大跌眼镜。



首先是系统，这次SE是明显有意要将本作做成一款ACT的，而且是一款有《FF》风格的ACT，最明显的地方就是取消了打怪刷经验值升级的设定，而且保留了丰富多样的职业和可自定义的技能系统。但是没有为本作带来ACT般的爽快感。首先是每个技能发动之后都有一个散热时间，虽然是出于平衡性考虑，但是这样就使得游戏更像一款慢节奏的RPG。而且没有跳跃和回避动作也是非常让人费解。仅仅是跳跃还好，可偏偏场地内做了些有段差的地方，前面有一个楼梯级那么高的段差，你还得从旁边绕走上去。至于没有回避这一点就更不用说了，大型BOSS很多范围很广的攻击，很多时候你只能眼睁睁地挨招而束手无策。除此之外，一些魔法的判定也很诡异，比如初级的雷魔法，位置是前方固定的，太远太近都打不中，敢问你的锁定系统真的有起到作用吗？



另外，游戏的内容过于沉闷也是一大败笔，整个流程都是接任务，打怪，回来再接任务……如此重复，SE也有说过本作通关之后才是内容的真正开始，但通关后的内容无非也是一些多个BOSS连续战斗的任务罢了，后期最多有6个BOSS的讨伐任务，可这些任务令人抓狂的不在于BOSS本身，而是在于这个场地。这个游戏的地图只有一张，但是有非常多的区域，部分场地还毫无意义地做得很大，BOSS出现的区域都是固定的，这就意味着，打连续BOSS的任务中玩家必须花大量的时间在跑路上，因为飞空艇只能在任务出发的时候使用，这样的设计也是非常不人性化。

其实一直以来SE也有出过不少模仿性质而成功的作品，比如《龙背上的骑兵》等，那些游戏本身素质或许做得并不怎样，但是总有某些方面能成为玩家们的话题，但是本作就连剧情都被削减到接近0，确实让人怀疑SE有没有用心制作本作的。

抓狂度 ♥♥♥♥♥　点评人 宇宙人

灭团时刻：这个游戏单人模式下能够让收复回来的怪物当成伙伴一起去战斗的，但是怪物们的AI实在让人非常捉急，打BOSS战通常不消一会就会被团灭，还好过一会它们都会复活，不然要就太让人抓狂了。

系列的一次“大革命”

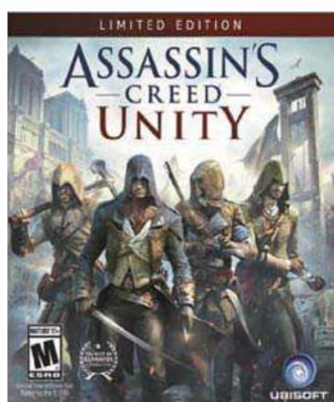
刺客信条 大革命

Assassin's Creed Unity

机种 PS4/XOne　厂商 Ubisoft　类型 动作冒险　发售日 2014年11月11日

如果说去年有哪款游戏能把玩家推到惊喜的高峰，然后再把玩家拉回到失望的深渊的话，《刺客信条 大革命》绝对可以算上一个。完美重现的18世纪巴黎风貌和夸张的同屏人数无疑使玩家眼前一亮，然后随之而来的掉帧、BUG和一系列前作保留下来的老问题却让玩家失望不已。但即便如此，本作新增的多人合作和角色定制却让玩家看到了这系列新的前进方向。本作作为“《刺客信条》系列”在次时代的首作，它无愧于自己的副标题，给玩家带来一次真正意义上的“大革命”。

本作给玩家带来的第一感觉绝对震撼，18世纪的巴黎几乎完美地再现了在玩家的面前：宏伟壮丽的巴黎圣母院、人声鼎沸的巴黎街头、阴暗恐怖的下水道和集体墓地，而游戏中的种种细节，随处可见的示威人群、一片狼藉的街道、试图维护秩序的法国士兵甚至那些向街边路人发放报纸的报童，以上这些细节又在时刻提醒着玩家，18世纪的巴黎并不像它表面看起来的美丽，相反，它正处于它历史上最动荡的一段时期，血腥并且暴力。



本作的画面固然值得称道，但制作组却没有利用好这一点。他们打造的这个美丽的巴黎令人印象深刻，但令人失望的是，它并没有被注入与之相符的生命力。随着流程的推进，夸张的同屏人数给玩家带来的不是震撼，而是烦躁。NPC单一的建模和重复的动作除了给玩家的行动带来麻烦，还使得原本优美的巴黎街头变得拥挤无序。游戏发售初期的掉帧和BUG我就不多提了，毕竟这都已经成为去年游戏界上的一大笑话，再多说也是在伤口上撒盐而已，但令人失望的系列的一些小问题也一并被保留而且放大了。攀爬的判定还是一如既往地令人抓狂，本作引以为豪的新跑酷系统的流畅性也因此变得不那么完美。潜入部分虽然被强化，但依然令人沮丧，奇怪的隐蔽判定使得潜入部分的乐趣性大减甚至有时候变得有点…嗯，可笑。



如前文所说道，本作的潜入部分大大加强了。敌人攻击力的提高使得玩家和多个敌人战斗时必须提高警惕，或者更直接地采取避免战斗的方式来完成刺杀，新加入的自定义角色系统也使得玩家在玩法上有了更多的选择。制作组在本作的任务中设置了不同的完成方式供玩家选择，厚道的支线任务也使得玩家的巴黎探索之旅不会枯燥。制作组在这些任务穿插了很多巴黎的传说和历史，登场于其中的历史人物一如既往的使本作的剧本变得有趣且丰满起来。但可惜的是，与支线任务相比，主线剧情显得有点老套和乏味。多人合作是本作的亮点之一，在忽略育碧那用土豆发电的服务器的前提下，本作的联机合作部分相当有趣，自定义角色这一设定使得四人组队任务变得有趣且重复度低。

对于本作，本文贬多于褒，但实质上以一个系列忠实玩家的角度来说，我对此作还是比较满意的。虽然缺点明显，但大刀阔斧的系统改革可以看得出制作组的决心和系列在次时代平台的野心之大，而且也别忘了这只是本系列在次时代的初次演出。革命尚未成功，刺客仍需努力，就让我们期待下一部《刺客信条》的到来吧。

革命度 ♥♥♥♥　点评人 祁门红茶

忘我时刻：主人公阿诺左奔右跳，好不容易才爬上了巴黎的最高点——巴黎圣母院的俯瞰点。待他同步后正欲信仰之跃之时，阿诺，也就是玩家自己这才发现身边的景色是如此的摄人心魄，18世纪那美丽而喧嚣的巴黎一览无遗尽收眼底。相比之下，那些游戏中的缺点就显得不是那么重要了，难道不是吗？

带着瑕疵的宝石

口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石

ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア

机种 3DS 类型 角色扮演 厂商 Nintendo 发售日 2014年11月21日

“《口袋妖怪》系列”每发展到新的世代都要推出旧作品的复刻版，这已经是不成文的规律了。据制作人透露，《口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石》在第六世代的《口袋妖怪 X · Y》完成后就已经正式立项开发，这不仅是应了众多原作粉丝的热情盼望，而且也是因为增田顺一对这部作品有着特别的感情。原作“宝石版”作为增田顺一首次以总监的身分主导的一作，同时也是 GBA 平台上让无数口袋玩家深刻铭记的作品。而游戏本身也因为“特性”、“个性”和双打等系统的引入而影响了续作基础，成为了系列中最为举足轻重的一代。



重制以及复制

在 3D 化的第六世代之基础上，宝石版的重制结果相对于原作的改观无疑是巨大的。原作在这次重制中更多地只是提供了一个印象，一种强烈的回忆。无论是官方在国外繁华街头用超大幕墙滚动播放的广告，还是在地铁人群穿梭之处张贴的海报，甚至是游戏的开头那段让人错觉时光倒流的怀旧演出，都是在尽可能地让玩家找到归属感，尽管游戏实际上已经“面目全非”。除了那些老玩家还记忆犹新的背景音乐的旋律、大体上一致的地图布局和流程，《口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石》几乎就是从头开始制作的游戏。就算是从前作《X · Y》里面拿来再利用的素材，也多多少少存在改善或者翻新。因此本作的画面素质看得出来是要比上一作要优胜一些的，而且在呈现 3D 画面的方式上，也确实逐渐积累了一些经验，比如游戏中不再有之前那种特定场景下“移动和视角闹别扭”的生硬问题，以及利用 3D 做出了经典的 2D 感觉。不过，也可能是因为制作周期紧迫，本作比起以往的复刻版口袋而言，居然存在着明显的“复制粘贴”的情况。

平行世界解释一切？

通关之后来到一处专门集中了对战设施的场所，是系列一贯的流程。原作在绿宝石版本中加入了战斗开拓区，而按理说融合了红蓝绿宝石三作剧情元素的这个复刻作品，存在与之相关的要素似乎是合情合理的。国内外许多玩家也同样对此非常在意。结果实际情况却是，制作组在后期的这个场所中设置了跟前作《X · Y》几乎一模一样的战斗设施，甚至在设施附近安排了一个战斗开拓区的微缩模型。如果你去调查这个模型，就会显示“战斗开拓区第一期工程筹备中”。不少人曾经还以为这代表着本作会通过 DLC 之类的手段来添加战斗开拓区，然而从游戏发售至今，官方都丝毫没有提及相关信息。

类似的“阉割”还出现在其他小细节之中。紫堇市在原作里存在一间游戏店，本作的紫堇市改造成了中心城市，游戏店的铺位依旧存在，然而门面却张贴了“承蒙厚爱”的告示。除了关门大吉的小游戏店，制造树果方糖的小游戏同样遭到了删减。





虽然说这次的复刻版有新加入的飞行等要素，但是将这些标志性的东西抛弃，毕竟还是会给人一种偷工减料的印象。何况新增的内容其实也有些莫名其妙。主线通关后的原创章节围绕第六世代 MEGA 进化起源的故事来展开，新角色的言行举止跟上次《X · Y》的巨人同样不知所云，甚至让我觉得，这些原创内容纯粹只是为了让 MEGA 系统变得名正言顺而强行安排进来的。在这次的原创剧情中，新角色提到了“平行世界”的概念，不难想象，这是因为复刻游戏增添的各种新内容和原作的设定之间难免产生种种矛盾，为此本作提出了新的世界线。虽说制作组难以为七百多只精灵组成的对战系统之平衡性问题找到合适的支点，但是从现在的两作来看，MEGA 进化的入围者呈现出了“让强者更强，让人气王人气更旺”的方向。如此为了给 MEGA 进化自圆其说而增添世界线，似乎又只会越描越黑。

简化的重复劳动

《口袋妖怪》正统作品对游戏玩法一如既往的坚持有目共睹，乃至于游戏玩家以外的看客通常都会认为这个系列不思进取，爱炒冷饭，而且粉丝还心甘情愿地吃得滋滋有味。毫无疑问，不管是缝缝补补还是大刀阔斧，这个游戏系列一直有在谋求改变，但实话说，同一个玩法模式对越来越喜新厌旧的玩家来说也是会审美疲劳的。尤其是系列中为了对战，在培育队伍的过程中需要耗费大量时间和精力去孵蛋、严选、练级和搭配。因此参加排位对战原本就是一个高门槛的游戏内容。

不过在本作中，制作组终于作出了一些改变。在上面提到的对战区，集中了培养队伍所需的各种 NPC，孵蛋的过程也从原来的往复跑改成了便利的直线前进（除了路线中途被故意设置了减速区域），而野生精灵自带特别的能力，也缩短了达成孵蛋目标的路线。简而言之，就是以往的重复劳动被简化了，虽然为了排位对战，玩家还是需要进行大量的重复劳动，但是花费的时间可能会少一些。

进化远远不够

3DS 平台近期达成了百万销量大作连发的壮举，而其中《口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石》和《妖怪手表 2》就占了三个名额，后者更是两作上榜。单单在日本就已经后来居上的“《妖怪手表》系列”近日也已经宣布了要进军欧美海外市场，是否能同样掀起热潮，又或者只是落得水土不服的下场，如今还无从判断。但是能够在部分重叠的目标群体中找到突破口，甚至超过《口袋妖怪》，已经足以证明《妖怪手表》的厉害。更重要的是，《口袋妖怪》在面临着强劲的对手时，依然以模式化严重的套路来推出新作，甚至在纪念意义重大的复刻版中采取照搬前作内容这种自损价值的做法，实在是让人捏一把汗。

我个人对这次的复刻版还是感到了一些惊喜的，比如过场动画的演出更加成熟和用心，对操作的便利性也进行了不少的改善。不过那都是跟以往作品对比的结果，这个品牌已经不能再像以往那样只在纵向跟自己比较，全面 3D 化的口袋站在了一个新的擂台，而且显然不够强壮，况且和它并肩同行的挑战者也已经用成绩向它说：“这样的进化还远远不够。”

怀旧度 ♥♥♥♥ 点评人 初心者

续作展望：作为 3DS 游戏，而且也是迈向立体化的转折点，却连续两作都未能做到不丢帧的立体视效果。部分图像处理密集的场合，甚至通常的菜单操作还是会拖慢。希望续作能彻底弥补这个缺憾。

新包装，新味道

机种 PS3/X360/PS4/XOne

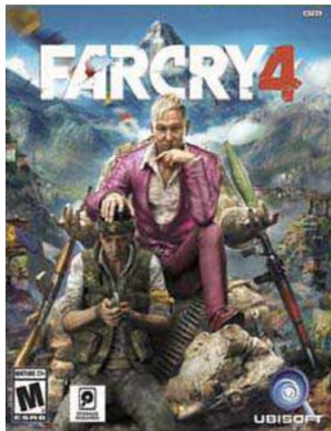
孤岛惊魂 4

Far Cry 4

厂商 Ubisoft　类型 主视角射击　发售日 2014年11月8日

“《孤岛惊魂》系列”一直以可探索的广阔世界作为游戏的卖点，在《孤岛惊魂 4》中也不例外，这一次游戏供玩家探索的是坐落于喜马拉雅山脉的神秘国度 Kyrat，相较于系列以往作品以丛林为主的舞台，《孤岛惊魂 4》舞台的游戏有了较大的不同，在游戏中玩家可以在游戏中看到系列前所未见的皑皑白雪，以及与敌人在雪山之巅上进行死斗。

在实际游戏中，玩过前作的玩家不难看出游戏的整体模式基本上复制自前作，比如爬塔开启地图迷雾，解放前哨站解锁传送点，狩猎动物等等的设定，技能系统方面虽然分为了两个虎与象派系，但实际上也与《孤岛惊魂 3》的刺青系统如出一辙，因此对于老玩家来说本作在系统上的创新度有所欠缺。游戏中的枪械虽然有很多，但每一把枪的手感都相差无几，拿上一两把顺手的武器就基本可以打到通关，实在是浪费了如此丰富的武器系统。



剧情方面，游戏讲述了主角 Ajay 为了实现母亲的遗愿独自进入了 Kyrat，但不幸卷入了暴君贝根・明以及名为“黄金之路”的斗争当中。为了适应剧情设定，游戏创新的一点地引入了分歧剧情的设定，由于“黄金之路”有 2 个领导人，他们的理念以及行动手段都大不相同，玩家在数个分歧点上必须选择帮助其中的任意一方，这会不仅对剧情带来巨大的影响，而且玩家接下来体验的任务以及导向的游戏结局都会有所不同，在选择的过程中玩家往往会相当地纠结，这也是其中的魅力所在。



在《孤岛惊魂 3》中，塑造富有魅力的反派瓦斯可以说是游戏最为成功之举，因为当玩家提及《孤岛惊魂 3》，那么第一时间想到的必然是封面上那邪气十足的男子。也许是《孤岛惊魂 3》大获成功，在《孤岛惊魂 4》中制作组除了游戏系统基本沿袭前作外，就连剧情设定都有意向前作靠拢。其中最为明显的就是塑造了名为贝根・明的反派，而自打游戏宣传开始，制作组都将宣传的焦点放在了这个粉衣男子的身上，而虽说整个游戏的剧情都围绕贝根・明展开，但直到通关后，这个角色的存在感都很薄弱，他更像是为了连接浅薄的剧情的存在的一根线。另外，游戏的佛教气息很浓厚，这一点在游戏的场景、任务设计甚至是 BGM 中都有所体现，也许是这种气息过于浓厚，没有宗教信仰的玩家可能会觉得游戏在这方面用力过猛，但不得不说这也是本作的其中一大特色。

游戏设计了友好的双人合作模式，两名玩家可以在任意时刻互相加入游戏一同在游戏世界中冒险，不过多人网战模式就显得比较逊色，网战模式设计得比较单调，不外乎是死斗以及抢点等，而且网战的节奏很有问题，因此玩的人很少，就算想玩也很难匹配到玩家。

> 必玩度 ♥♥♥♥　点评人 伽蓝
>
> **狩猎时刻：**在游戏中，除了玩家进行的狩猎外，动物之间也会进行如现实一般的捕猎，笔者见过最夸张的是一头猎鹰抓起了一只猪，然后在空中放下将其摔死，实在是太棒了……

舍不掉旧套路

梦幻之星 新星

ファンタジーースターーノヴァ

机种 PSV　厂商 SEGA　类型 动作角色扮演　发售日 2014年11月27日

如果不算网络版的话，“《梦幻之星》系列”已经有很多年没有在掌机或者家用机平台上跟大家见面了。所以《新星》在公布之后吸引了不少玩家的目光，加上由知名开发商 Tri-Ace 开发，使得本作的期待度也提升了不少。至于游戏的实际表现，却好坏参半。

首先是本作最大的卖点——大型敌人讨伐战。游戏中连最终 BOSS 在内一共收录了 6 种大型敌人，数量虽然不算多，但是每只的设计都非常出色，无论是它们的进攻套路还是弱点。讨伐方法也有很多种，更重要的一点是，讨伐它们的战斗真的做的非常气势磅礴，充满了未来科技狩猎游戏的感觉。

“《梦幻之星》系列”至今已经经历了多个主机世代，推出了不少作品。本作虽然有进化，但是也有很多老旧过时的套路一直沿用至今，个人认为这些老套路是本作的败笔，使得本作给人的体验大打



折扣。比如清版过关的游戏模式。其实笔者很好奇为什么这个系列还没摆脱这个模式，哪怕本作是交给了 Tri-Ace 开发，也没有进行改动。这个模式使得游戏每一关的流程都是差不多一个样子——杀光路上的杂兵，开启封锁的路线前进，然后再杀光杂兵再解封路线前进……而且整个过程几乎是一本道无分支，到了游戏后期会让人感到枯燥无味，



而且想刷大型 BOSS 素材的时候还会让人感到很繁琐。另外，本作的等级概念也是很传统的套路，虽然整个游戏过程中玩家几乎不用刻意去练级就能过，但是到了后期，该出现的敌人都见过了之后，高难度和低难度的区别仅在于数值的高低。版本更新之后还把等级上限提升到 Lv150（不会影响奖杯），然后追加了一个新难度，这也只是通过刷来延长玩家的游戏时间而已。

另外，游戏有一个让人费解的地方是居然不对应网络联机，作为一款共斗游戏，这一点是最匪夷所思的。哪怕官方是有一个说法——因为已经有《梦幻之星 在线 2》了——我认为这也不能成为本作不加入联机的理由，毕竟本作有本作的特色，超大型敌人对抗也只有在本作中能体验到的。个人认为与其担心本作会分流了网络版的玩家，还不如想想怎样吸引玩家两边都玩，比如加入更多的联动要素等等，这也比起现在的手法要明智得多。

> 壮阔度 ♥♥♥♥　点评人 宇宙人
>
> **郁闷时刻：**拿任务的 S 级评价的其中一个要求就是不死，笔者用的是法师职业，防御力相对较低，某次对付巨兽的时候成功将 BOSS 击倒的前一瞬间被附近的杂兵拍死了，那一瞬间简直有砸机器的冲动。

从模仿中走出的黑马

机种 PS4/XOne/PS3/X360

中土 摩多之影

Middle-earth Shadow of Mordor

厂商 WB Games　类型 动作冒险　发售日 2014年9月30日

不得不说，托尔金花费数十年心血所描绘出的中土世界实在是让人叹为观止。而在最近几年，随着《霍比特人》电影的陆续推出，"中土世界"的热度再一次被推向了一个高潮。在这样的情况下，作为版权持有方的华纳自然不会就此放过这块香饽饽。然而华纳自己也知道，玩家们并不仅仅需要每年多一款《乐高霍比特人》，而是需要如同《蝙蝠侠》系列"那样的3A级大作。而《中土 摩多之影》，就是一款货真价实的"中土"游戏。



也许在你刚刚看到游戏封面的时候，你会觉得这款游戏与"中土"毫无关系，原创的主角、原创的故事、并不会出现《指环王》或是《霍比特人》中的人物，哪怕是这些理由中的一点都会让你对购买这款游戏抱有疑虑。当时当你实际进入游戏之后，你就会发现这款游戏真的非常的"中土"。

无论是托尔金笔下的神话背景、还是生活在摩多大陆的兽人生态、亦或是暗藏在游戏主线之下的魔戒铸造秘闻，都会让"中土世界"的粉丝们热泪盈眶。

说到这款游戏的优点，绝不仅仅只提它的题材贴合度，因为单单作为一款游戏来看本作的素质也是非常优秀的。首先来说画面，本作的画面虽然谈不上惊艳，但绝对可以让大部分玩家满意，华纳自家的引擎使得游戏画面非常干净，虽然场景中的细节不多，但无论是人物建模还是光影效果都达到了令人满意的水准，而较高的帧数更是本作的一大加分点。其次，本作融入了超多的游戏要素，潜入、动作、沙箱要素、角色养成、甚至是敌人的培养，这些你都可以在游戏中体验的到。最值得一提的是，游戏中名为"复仇女神系统"的互动系统着实很有意思，主角塔里昂与兽人之间的每一个互动，都会对兽人军团有所影响。除此之外，玩家还可以控制塔里昂介入兽人之间的斗争，甚至直接控制兽人为你而战。总而言之，独特的互动系统使得游戏的乐趣呈几何倍数增长，虽然这个系统目前只是初具雏形，但也足以成为本作最大的加分点。



乍看之下，本作的缺点并不是特别明显，当然这也是有原因的，那就是游戏在很多方面借鉴了其他作品的长处。比如攀爬、潜入要素像极了《刺客信条》，而战斗系统更是照搬了《蝙蝠侠》系列"，而传统的收集要素更是美式游戏所惯有的。取各家之长也许并没什么不好，但这也使得游戏过于缺乏创新，并不能让玩家找到游戏本身的独特之处，不过好在本作独特的互动系统让这一缺点并不是十分突出。不过要说游戏的另一个缺点，那就是地图太小，再加之流程也过于短暂，以至于游戏空有着丰富的可玩要素，却无法让玩家们长时间地驻足体验。

杂烩度 ♥♥♥♥　点评人 乙太

悲情时刻：本作的故事主题为"复仇"，两位主角塔里昂与凯勒布理鹏也算得上是悲情人物，前者不仅妻儿被兽人杀害，自己更是变为了灵魂无法归天的亡灵，而后者则是被索伦欺骗制造了魔戒，到头来不仅丢了自己制造的宝物，更是赔上了自己的国家与性命。不过好在游戏的结局比较圆满，也算是给这个悲情的故事划上了较为完美的句号。

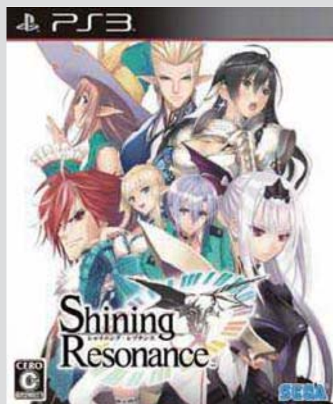
人设高于一切

光明之响

シャイニング・レゾナンス

机种 PS3　厂商 SEGA　类型 角色扮演　发售日 2014年12月11日

"《光明》系列"可以说是SEGA旗下的一个经典系列了，虽然自最早的"《光明力量》系列"之后，整个品牌的价值有所下滑，但SEGA反而一直坚持推出着该系列的新作。不过虽说"《光明》系列"在之后的作品众多，但游戏类型以及游戏系统却每一作都有着很大差别，不过近几年来的系列作品都有一个共同的传统，那就是由著名画师Tony所绘制的人设，而这也成为"《光明》系列"的最大卖点之一。



继PSP平台的2款作品之后，《光明之响》以王道角色扮演游戏的故事以及动作角色扮演游戏的系统出现在玩家们面前，这款"《光明》系列"在时隔多年后登上家用机平台的最新作，乍看之下与大名鼎鼎的"《传说》系列"有几分相似之处，而在游戏发售之前也受到了不少此类游戏爱好者的追捧与期待。但当玩家实际拿到游戏以后，却发现游戏的素质并不是那么尽如人意。最直观的就是游戏的人物建模，满带狗牙的人物建模真的让人怀疑本作是不是一款高清平台的游戏，好在广阔的场景为游戏加回了点分，但部分特殊天气下极低的能见度还是让人怀疑制作组的诚意。

其次，游戏里还有着诸多不合理的设定，其中最不合理的就是没有快速移动的设定，游戏中的迷宫是以线性分布的，而玩家的据点则只有主城马尔加一个，这也意味着如果玩家想要前往新的迷宫进行任务，就必须重新跑一遍老的迷宫，这也无形之间增加了玩家不必要的游戏时间。更让人匪夷所思的是，游戏中明明设计了野营点，但却无法提供快速移动，这也使得这些营地看上去形同虚设。第二个让人无法理解的设定，就是后期敌人的强度以及等级变化会使得游戏难度陡然上升，这也使得游戏的平衡性变得极差无比。除此之外，游戏还存在着素材掉落率极低等等问题，而DLC公然销售游戏角色的做法也是让人无法理解。



说了那么多游戏的缺点，那么本作到底有没有可取之处呢，答案是肯定的。本作的故事虽谈不上曲折，但却十分讨喜，性格鲜明的角色也让人印象深刻，当然这也归功于大牌声优的加盟以及Tony大神的人设。而除了剧情，游戏中与各角色的好感度培养、以及约会系统、个人结局等等要素，迎合了许多喜爱恋爱养成游戏的玩家的口味。其次，融入了演奏与换装等等要素的战斗系统算得上有一点新意，而且在战斗中可以变身为龙的设定也会让玩家们很有新鲜感。总的来说，如果你是一个恋爱游戏爱好者，亦或者是Tony大神的粉丝，并且不介意游戏中的诸多不合理设定的话，本作还是可以让你玩得很开心的。

后宫度 ♥♥♥♥　点评人 乙太

续作展望：也许本作的素质并不是特别如人意，但是从销量上来看还算说得过去。鉴于SEGA对于"《光明》系列"的热情度，该系列推出续作的可能性还是非常大的，继续让Tony担当人设也似乎是板上钉钉之事，只是不知道续作还会不会沿用本作的系统。不管如何，我们还是慢慢期待"《光明》系列"新作的到来吧。

三年磨一剑

热情传说

テイルズ オブ ゼスティリア

机种 PS3　厂商 BNGI　类型 角色扮演　发售日 2015年1月22日

最近几年来日式游戏的“周年纪念作”层出不穷，很多人印象里“《传说》系列”的十五周年纪念作才刚刚过去不久，这会儿二十周年纪念作就冒了出来，一时间都让不少玩家产生了“1995 年至 2014 年之间隔了 20 年”的错觉，而最终《热情传说》的发售日还是定在了 2015 年，只不过《热情传说》和它的大前辈不同，选择在年初与广大玩家们见面。

在日厂们纷纷选择以 PS3/PS4 跨平台的形式来一只脚踏入次世代的当下，像《热情传说》这样还继续保持着 PS3 独占的一二线作品实属罕见。《热情传说》的画面依然保持着高清世代《传说》的一贯水准，水彩动画渲染风格与 3D 的融合是目前让《传说》的系统与动作捕捉能获得最佳结合的风格，不过比起《无尽传说》开头夜光王都给人带来的经验感，本作的在画面上并不能说是让人印象深刻，而且由于世界观设定的原因，游戏画面在大半时候都是处于灰蒙蒙的状态。剧情演出方面保持着中规中矩的水准，由于取消了对话之间的停顿，而使得人物动作行云流水，但是剧情高潮时的演出未能达到前作《无尽传说 2》的震撼感，唯一能让人感到进步的，就是角色建模的动作流畅度。



本作的战斗节奏接近《圣恩传说》，SC 槽的设定与侧移等要素有所保留。本作最大的特色便是神依系统，进入神依模式后伤害输出直接上升两倍不止，不过本作的战斗有着特技、奥义与天响术三者之间的互克关系在制约着战局，高难度下如果光依靠神依模式的话还是会十分吃力。影响着战斗的另一个要素就是角色装备上的技能，不同的技能组合所能叠加出来的效果也不一样，是否拥有好技能，就会让战斗呈现出完全不一样的情形。整体来说本作战斗系统的战略性还是挺高的，不过队友的低 AI 和敌人的 AI 在杂兵战都非常让人头疼，在迷宫里战斗时的视角也十分令人头疼。



本作的剧情主要围绕着史雷来进行，讲述了不谙世事的青年史雷成为“导师”，让灾厄的时代走向完结的故事。虽然本作的宣传和剧情整体走向都偏向于传统的日式王道 RPG，但是剧情的表现方式非常现实，不走传统的“我要去拯救世界所以咱们一起走吧”的“都合主义”路线。而且关于角色的深入挖掘也基本放在了支线以及宿屋和存档点才能触发的小对话里，如果只是粗看主线的话很容易对本作的剧情产生误解，不过本作的支线提示非常明显，只要多与身边的同伴对话就能够获得支线的提示。比较体贴的是，本作除了小对话和支线之外，其他所有的收集要素都没有时间限制。

《传说》二十周年的开局就把久违三年的正统作放了出来，不过本作里还有很多谜题没有说完，部分小对话也有些埋伏笔的嫌疑，让人不由得对本作今后的展开浮想联翩。

> 爽快度 ❤❤❤❤　点评人 秋沙雨
>
> **颤栗时刻：**一周目最终战时听到 BOSS 开始咏唱魔法，原本脑子光想着要赶紧打结局就没注意听前半段，但是当咏唱的咒文进行到“天光满る所我があり”的时候冷汗就下来了，因为猜出了 BOSS 咏唱的是系列最强雷魔法“神雷”，一个手抖没把输入打上去就看着神雷一炮轰过去全屏的人都躺了。

创意用尽?

小小大星球 3

小小大星球 3

机种 PS3/PS4　厂商 SCE　类型 平台动作　发售日 2014年11月18日

去年是 PS4 开始成长的一年，但是总的来说第一方作品的数量却不是很多。《小小大星球 3》就是其中的一部大作。虽说从分量来说本作比不过 3A 级的超大作，但是在很多玩家——特别是女性玩家中还是有很高人气的。而从游戏的素质上来说本作并没有让粉丝们失望，但也难免有一些刺可挑。

发挥创意和想象力，是向来这个系列的卖点。不发挥、分享自己的创意，本作的乐趣就会少了一大半，这句话就是对《小小大星球 3》乃至整个系列最准确的概括。本作总的流程其实不长，加起来一共才 4 个大关，如果快的话，三四个小时左右就能通关一遍了。但是如果能够上网下载其他玩家的关卡，或者自己去创作关卡，那本作的游戏时间就会近乎无限大地提升。不过很不幸，以国内的环境来说大部分人都享受不到分享的乐趣——因为国内网络连接游戏的服务器速度实在太差了。你可能会在连接网络那一部分登上数十分钟毫无动静——最后只能默默地关掉游戏重进。再加上很大一部分玩家，只是满足于玩游戏，而不会亲自创作的，所以创作部分对于他们来说就是形同虚设。









而且综合前后几部作品来看，本作的变化还是显得比较少，虽说首次登陆 PS4 平台，并且加入了几个性能完全不同的新角色，但依然缺乏了能让人眼前一亮的进化点。所谓的新角色也必须在特定的关卡中才能使用，虽然也有必须 4 种角色一起协力才能过的关，但是只有一个而且流程还很短。给人感觉这个 4 人合作的概念还没有充分发挥出来，或者说制作人把这个任务丢给了 DIY 关卡的玩家。或许是考虑到不是全部玩家有条件能尝试 4 人合作的关卡，但是这种做法也有一个不好的地方是，玩家不一定能创作出有意思的关卡，制作人多少还是有责任去保证这一部分内容的分量。

作为次世代主机上的第一作，本作很明显是采取了比较保守的做法，虽然不会比之前的作品差，但是也使得本作变化小，缺乏新鲜感，对老玩家来说自然会少了一些吸引力。

> 奇幻度 ❤❤❤❤　点评人 宇宙人
>
> **场外时刻：**游戏中有好几个出场 BUG，遇到这些 BUG 的时候通常就像掉下悬崖但是不会死掉，只是落到很下方的地面上而且再也上不去。虽说是 BUG，但至少不会影响游戏的体验，而且这时候会看到不一样的场外风景，比如花园、夜街等等。有兴趣的玩家不妨去挖掘一下。

文 非同
编 祁门红茶（实习编辑）
美编 小瑟

名牌雾件跳票王

序言 “乌鸦”的闹剧

上世纪七八十年代，个人电脑只能运行开发商自家研发软件的时代，开发商们总喜欢用自己搭配的名词然后在后面加上“ware”来形容他们的软件，当时的杂志评论员就颇有讽刺和创意地将英语里有蒸气、无实质之物的意思的“vapor”加上“ware”，用以讽刺那些硬件商为了促销硬件而过分地夸大、到最后往往货不对板的附带软件包，“雾件(vaporware)”一词由此而来。

比起“雾件”这种古典的名词，“跳票”似乎更为大家所熟知。我想但凡对游戏充满热爱的玩家都对此又爱又恨。

如果没有连续十四次的未能按照官方宣称发售时间上市这样尴尬的纪录，或许只会有一小簇海盗风格死忠会对这款向《刺客信条 黑旗》“高度致敬”的作品保持长久的兴趣。游戏自2012年公布以来，只用了短短两年的时间，就成功刷新跳票次数最多的纪录，以至于每一次官方宣布跳票都像是一出肥皂剧。不仅在发售日期上没有准谱，游戏的质量也让人难以恭维。IGN干脆给出3分的差评：即使没有bug也不是一款好玩的游戏，制作尚未完成，也让玩家无法无法完成通关流程。不出意外的话已经提前预定了今年最渣游戏榜前十的一席之地，又为这出闹剧提供了更多的谈资。

说来也奇怪，《乌鸦的悲鸣》的开发商“Topware”好歹也是拥有二十多年经验的世界性游戏开发商，拥有自主开发的游戏引擎和资源，和三大主机厂商和苹果都有着良好的合作关系。其开发的“两个世界”和“地球”系列游戏不仅销售成绩斐然，还为公司赢得了不少游戏大奖，那么问题来了，为何这样有经验的厂商却会在这此处栽跟头?

其实翻看历史，在跳票面前无论大少厂商都是人人平等，有时越大型的厂商，反而越是容易出现跳票行为。《乌鸦的悲鸣》的闹剧恰恰是过去一年多的时间里游戏业界的缩影，如果说2014年是大作们跳票的肥皂剧，那么2015年的春季则将这场闹剧到达了高潮。据不完全统计，光是3A级大作中有多达四款游戏在本季度宣布跳票，其理由也是层出不穷。以下我们将会选出最新的十大名牌雾件跳票王，借各个游戏不同的境况探讨一下雾件是怎样炼成的。

由于新旧雾件的数量实在数不胜数，难以一一尽录，因此我们在选择时尽量兼顾那些尚未发售且能带给大家新资讯的游戏，或许不是诸位看官心中的准确排名，也只能当是笔者原本有将他们写进榜单，只是DUANG的一下跳票了。



■设定图是本作不多的亮点之一（笑）

第十名

血源诅咒

开发商：FORM Software
发行商：SCEA
期待/失望指数：7
跳票指数：2



比起之后会提到的一众雾件，《血源诅咒》在跳票程度上绝对称得上小字辈，它的跳票史只有一次，但却非常有代表性。

从原本的2月6日延期至3月25日，官方的解释是“为了保证玩家拿到的最终成品能有最佳体验和品质”，一个官腔而常用的借口。

就如前文所说的一样，2014对于游戏业界来说是特别的一年，尤其是对方3A级大作而言，“又一天又有一个游戏宣布跳票”的情况直接导致了2015年的大作堆积。



尤其是以春季最为忙碌的二月前后而言，在各种跳票之后就扎堆聚集了《进化》、《死或生5 最终对决》、《噬神者2狂怒解放》、《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》等大作。这甚至还不包括在《血源诅咒》宣布延期之后因为“技术原因”宣布跳票的《巫师3狂猎》以及在二月发售的《泯灭之光》。

最重要的是，SCE旗下另一款PS4独占作品《教团1886》也在跳票之后选择二月份上市。作为发行商的SCE自然不想在群雄环伺之下上演同室操戈。游戏商不会因为公开宣称自家的游戏为了规避竞争对手的作品，用“优化体验”这类常用的借口换取更适合的上市时间似乎更能解释这短短一个月的跳票期。当然，选择错开发售时间对于游戏商和玩家而言都是一个好事，前者自不必说，而面对二月如山呼海啸般的大作潮，玩家未必都能玩得过来。

另一个重要的原因就是，跳票已经成为全电子游戏行业的惯例和惯用手段，其原理和今天某些手机品牌（例如某果和某米）在发售初期所采取的策略基本相同。每一个你期待的大作都会通过来跳票，除了为游戏赢得更多优化时间，另一方面以公布不真实的发售时间再选择跳票来提前引起市场的介入和关注，通过饥饿营销充分调动市场的关注和胃口，最终达致游戏畅销的目的。跳票的《血源诅咒》不过是其中一个显著的代表而已。

第九名

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

开发商：Rocksteady
发行商：WB Games
期待/失望指数：7
跳票指数：4



《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》凭借优秀的剧情、极高的耐玩性和极好的视觉体验而广受好评，其销量超过250万，成为有史以来最成功的动漫改编游戏。之后的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》和外传《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》都获得了很好的成绩。在“阿克汉姆起源”因为华纳蒙特利尔工作室在没有Rocksteady支持下进行开发而导致销量有所下滑的情况下，系列的第四部《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，开发商Rocksteady和华纳兄弟自然不想搞砸来之不易的品牌。

尽管总是给出天马行空的创意，但不少开发商并没有我们想象之中那样有足够的精明去完全控制游戏的开发进度，对大型厂商来说更是如此。在漫长的开发过程中存在着太多的变数，他们的目标更加远大，投入的资源和要解决的问题也更多，动辄过亿的开发资金使他们更加谨慎。因为一旦效果未如理想，游戏往往就像一只偏离了航道的航母，想要重归正轨的难度需要付出极大的代价。如果在游戏开发不完全的时候发售，所有神秘面纱都会被揭开，更加难以补救。所以越是临近发售，越觉得游戏尚有没来得及完善的地方，这个时候“跳票”便成了迫不得已的选项。《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》就是其中一个。

游戏制作人Sefton Hill公开澄清了游戏跳票的原因：游戏在目前的情况下有可能过于短小，无论是剧情还是场景，没法达到理想中对游戏规模。相比起《GTA5》、《巫师3狂猎》和《潜龙谍影 幻痛》这类弘大的游戏，他和自己的团队

所营造的"蝙蝠侠"世界规模并不足以与这些大作相抗衡。

"游戏的终极目标意味着我们不能让它按照我们的原定时间完成。我们不得不考虑：是否减少游戏的规模来换得及时上市？还是我们推迟发布，来确保我们能实现我们的愿景。这是我们与华纳高层谈论后的结果。在商谈后，我们终于获得了一些更多的时间，华纳相信我们的野心。"

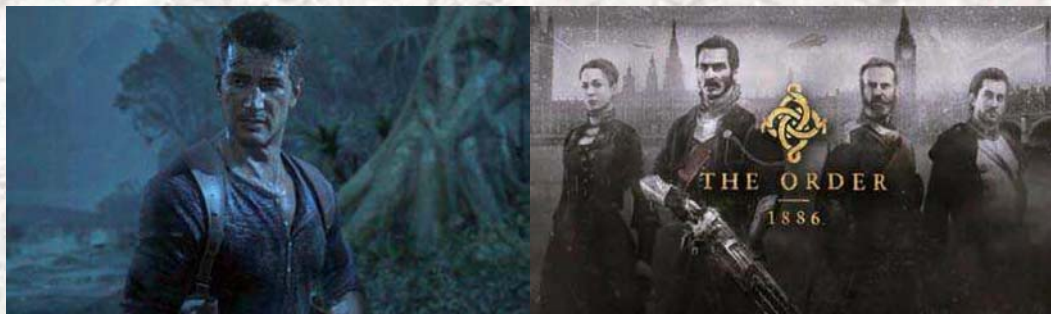
因此在和发行商华纳兄弟商讨之后，Rocksteady 在距离《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》发售之日还有一个月时宣布延期到今年六月上市。尽管如此，留给 Rocksteady 其实只有十个月的时间，这对于修改一款大型作品来说并不是十分充裕，希望最后上市时能够如 Sefton Hill 接受最新采访时所说的那样："现在游戏的规模是完整无缺的，玩家将能够获得最完美的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》。"



第八名

未知海域4 盗贼末路

开发商：顽皮狗　　发行商：SCEA
期待/失望指数：8
跳票指数：5



顽皮狗的吸金利器《未知海域4 盗贼末路》在2014年底惊艳登场，原本确定在2015年内发售，但是在还有8个月的时间，顽皮狗就已经宣布游戏将会延期至2016年春季。

顽皮狗官方表示："《未知海域4》仍然还有很多未完成的部分。虽然早前我们已经公开了该作的实际演示画面，不过却依旧让我们看到了很多不足……制作组将会在整个2015年埋头苦干，确保内森·德雷克的故事迎来一个应有的结局。"

和前面提到的两部作品的理由相似却又不同，《教团1886》不幸再次躺枪成为其跳票的原因，不过又和《血源诅咒》错开发售不同，《未知海域4》是吸取了《教团1886》因为线性剧情而遭到恶评的教训。

"《神海》系列"一直是注重剧情细节、以线性体验为主的TPS游戏，其游戏情况与《教团1886》相似，尽管顽皮狗"为了制作自己爱玩的游戏"而承诺在《未知海域4》中做出一定开放性的改变。当《教团1886》因为其电影化的塑造被批评剧情动画过多、节奏拖沓、QTE玩法千篇一律、缓慢和泛滥的的时候，无疑为还在开发初期的《未知海域4》敲响了警钟。

幸好的是，《未知海域4》的开发者的创意和雄心比《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》更早地被激起，时间也更多，尽管PS4失去了一个在2015抗击Xbox One大波独占游戏逆袭潮的机会。但是对于我们普通玩家而言，反正都要等，能够玩到更好的游戏，这又有何关系呢？

第七名

最后的守护者

开发商：Team ICO　　发行商：SCEJ
期待/失望指数：6
跳票指数：8



如今很多游戏开发虽然都是讲究集体创作，但是游戏制作人的影响力依旧不可小视，其游戏理念和风格充分地影响着游戏的效果与开发进程，乃至雾件的生成。

上田文人一直都是慢工出细活和"艺术游戏"的代表，从不到二十句台词就能引人入胜的《ICO》到在争议声中获得"神作"称号的《旺达与巨像》，虽然站在日本玩家的角度出发，却能较成功地打开欧美市场。除了因为上田文人的才华之外，长时间的开发以寻求本世代主机的机能发掘到极致、充分展示自身人文艺术也是功不可没。

2009年在E3上SCE宣布由上田文人领导的ICO小组和SCE联合开发"最新"作《最后的守护者》，上天活用了日本动画的优势，游戏的视频动画一经播放便引起了广泛关注，为市场上日显同质化的游戏注入了不一样的新生气。

不过好话到此为止，一部上田文人的作品的上马也意味着需要一个长时间开发的雾件诞生，只是谁也没想到《最后的守护者》竟然如此难产。

《最后的守护者》预定在2011年秋季发售，口风向来严密的SCE在两年中并没有公布多少的消息，唯一得到的确切消息是游戏被延期到2012年内发售，当然这也没有兑现。随着上田文人2011年12月从SCE离职，游戏的未来也蒙上了一层阴影，吉田修平不得不找外包商来协助开发。随后数年就如一出循环的肥皂剧：坊间不断传出SCE无限期搁置《最后的守护者》开发的消息，就连全球最

大的游戏娱乐媒体IGN甚至也发布了项目已被取消的消息，随后都被SCE否认。

幸好上田文人并没有彻底与《最后的守护者》划清界线，他以独立承包商的身份重返了制作团队，并且为作品拖延如此之久对玩家道歉。但对于当初的情况，上田文人讳莫如深，只用自己的成长和职业规划搪塞并拒绝透露细节，也从另一个侧面反映了游戏所面临的困境。而之后发生的一件事

2012年，SCE在《最后的守护者》商标过期前三天才勉强续期成功。而在三年后，《最后的守护者》再一次面临商标过期，SCE并没有像之前及时延期，就当外界都认为SCE是默认放弃《最后的守护者》项目时，索尼官方却宣称这只是SCEA的行政失误，这种情况的出现代表《最后的守护者》属于"处于困难中的项目"，这也意味着该作还在开发中，没有被放弃。

尽管我们看到的很多雾件最终都能面世，但其实有更多的看上去完成度很高或者极具创意的雾件最终会因为流产而湮没无闻。艺术游戏的"最后守护者"因为制作人而落入这样的境地，希望优秀的制作人也能使得这款雾件最终能够面世吧。

第六名

巫师3 狂猎

开发商：CD Projekt Red
发行商：WB Games
期待/失望指数：7
跳票指数：8



《巫师3 狂猎》为什么会跳票？用CD Projekt Red几位负责人的话就能很好地解释：

"道理很简单，就是因为游戏目前还没有彻底做好。看看去年发布的那些大作吧，如果你把一款半成品推向市场那么玩家肯定不会给出什么好的评价的。作为制作人我们不应该推出垃圾游戏，而且CD Projekt Red也不想为玩家做出那些垃圾游戏，无论是对公司而言还是对我们这些游戏制作者而言，推出一款好游戏都是最重要的，只有这样我们才不用在游戏上市后向大家道歉再为游戏的质量找理由，我们期望的是能做出一款令大家感到骄傲的作品…… 在有些时候我们是真的需要额外的时间来确保游戏的质量。有些游戏制作方就不太在乎这些，即便有问题他们也会发布，当然了我们是不会说出这些人都是谁的。如果到了发售日期我们还没做完一款游戏，那么我们就只能承担起责任继续做下去。大家再耐心一点，多等待一点，相信我们，《巫师3 狂猎》一定会很棒的。"



"《巫师3 狂猎》相当庞大，意味着其中有很多的小问题。这就是跳票的唯一原因。我们没有预料到会有这么麻烦。当把这些东西整合起来才发现要比刚开始时庞杂的多。内容是开放并且非线性的。我们现在已经了解如何去应对，现在不得不去捕捉这些小问题。我们知道要做什么，而且必须得去做。我们不想发行Bugs满天飞、影响了游戏效果的作品。"

从上述这些话中可以看出，游戏的整体情况运行良好，但是需要花时间对存在的大量小问题进行Debug。

BUG对于玩家和游戏商而言都不是个受欢迎的对象，魂斗罗"水下八关"入口这类能造成美丽意外的bug在游戏史上只是凤毛麟角。

经历了2014年那些"言过其实"的大作之后，无论是开发商还是玩家都对游戏中的BUG抱有特殊的感情，玩家将BUG做成"Highlight reel"之类的集锦就已经算是"小儿科"，更多的情况是论坛和社交网站上的各种吐槽和恶评，虽然并不会第一时间影响销量，《刺客信条 大革命》销量超过千万，《教团1886》也在恶评声中登顶销量榜，但是对品牌的长远影响也会产生消极作用。

对于开发商而言，B级BUG就可以直接将开发计划打乱，在3A级大作多不胜数的BUG的面前，暴雪用成功的经验告诉我们：一款游戏上市前最后10%的反复润饰，是决定一部游戏能够与众不同达致更高成就的关键。这也就不难解释为何这么多大作都会在临近上市的时候一再拖延时间以获取"更加好的用户体验"。

不过《巫师3 狂猎》的跳票史已经三度跳票，曾经信誓旦旦地保证"延期到2月的时间非常准确，因为团队知道耗时多久来打磨，也是计划过的，所以不会再次延期"的承诺已成空话，再这样下去，《巫师3 狂猎》不知会否成为新的跳票之王。

第五名

横行霸道5 PC版

开发商：Rockstar　　发行商：Take Two
期待/失望指数：7
跳票指数：10

GTA5作为一款已经上市超过一年半的作品，虽说当初各主机版本发售时都有所延误，不过将之看作是雾件似乎说不过去，之所以将它上榜的唯一原因，就是其PC版至今仍旧没有上市。

尽管我们经常关注家用游戏主机技术，但是不得不承认，很少有像《横行霸道5》PC版这样独特的游戏。

在次世代主机版本已经上市超过一年，《横行霸道5》正式超越FC上的初代《超级马里奥》，成为单作销量第二高的游戏，仅次于只是靠捆绑销售才卖出八千万份的《Wii Sports》。而且随着越来越多第八世代（PS4和Xbox One）被激活，游戏的后劲依旧凌厉，从某种意义上看，GTA5被认为是"史上最成功的单机游戏"并不为过。神奇的是，游戏的成功，甚至暂时

还没有 PC 版的任何直接功劳。

从 2013 年起，关于 PC 版 GTA5 上市的消息不绝于耳，从最初的 2013 年内到 2014 年 11 月，在 E3 上确认推迟到 2015 年 1 月 27 日上市，后又推迟到 3 月 24 日，再延期到 4 月 14 日，这场旷日持久的大片你其拖沓程度丝毫不亚于《乌鸦的悲鸣》，在受关注度上尤有过之。

甚至连 R 星总裁 Leslie Benzies 表示包括 Houser 兄弟和 Rockstar North 的艺术总监 Aaron Garbut 在内的 GTA 核心创意团队，已经开始着手思考 GTA6 的创意并且取得一定的成果时，PC 版依旧只闻楼梯响。优化用户体验是一个很好的初衷，也是一个完美的借口，要思考其背后原因其实不难。

在整个 GTA 系列中，PC 版本总是扮演着奇妙的角色：相比起主机版，它创造出的效益远不如主机版，却又有着不下于主机版的传播度与影响力。

一方面由于家用机版本游戏价格相对稳定，而 PC 版本则是经常在各种网络商店上降价促销，实现的效益远不如主机版本；另一方面销量超过 2500 万套的《侠盗猎车 4》的 PC 版只有 80 万套(当然也有数据考究者宣称达到 400 万)，但是大概没有多少玩家会相信这是真正玩到游戏的 PC 玩家数量。这总是绕不开盗版的问题。不得不说大神无处不在，一旦某个游戏 PC 版本上市，哪怕使用了高级的 DRM 技术，依旧逃不过民间大神的各种破解，不成熟的在线验证技术又难以保障正版玩家权益，PC 版一旦上市，不仅会吸引不少潜在用户流向更便宜的版本，反而会吸引不少潜在玩家选择盗版游戏。

反观主机版游戏，PS4 在突破 2000 万台大关后增速不减，无锁区的国行版的上市也在一定程度上助推主机和 GTA5 的增长；Xbox One 踏入 2015 年来销量暴涨，在大作的刺激下，二月份的销量比上月增长超过 80%。在这样良好的前景带动下，主机版 GTA5 的全球销量超过 4000 万，每单月数字版连同 DLC 和微交易的销量就超过 3000 万美元，名副其实“日进斗金”。

尽管 R 星和 Take-Two 表示理解“盗版玩家”，但是这样的情况下，他们还迫切需要 PC 版吗? 至少在游戏商看来他们不用过于依赖 PC 版为 GTA5 的成功提供强大助力。





第四名

全境封锁

开发商：Massive工作室　　发行商：育碧

跳票指数：9

期待/失望指数：8





■相比跳票，画面缩不缩水才是玩家最关心的

尽管 CD Projekt Red 的制作人语焉不详，但是大家都知道他暗讽的矛头所指少不了育碧。

如今的很多厂商都习惯并且善于在各种游戏展会上制造“看点”，包括宣布创新的元素和播放精心制作、场面宏大而精彩的预告片，从而激起玩家的兴趣，为游戏留下良好的印象。而很多时候这些影像都只是镜花水月。其中，育碧最为树大招风,《刺客信条 大革命》与《看门狗》承载了玩家太多的希冀，过早的让市场介入和期待。当被网友吐槽为“缩水狗”和“刺客信条 BUG”的两款游戏，不仅令育碧成为了其他游戏商口中的讽刺对象，也让育碧也成功地取代了 EA，成为了 2014 年度最受玩家讨厌的游戏厂商。

对于育碧的问题，可以简单地概括为：跳票与缩水，你会选择哪个?

这对于玩家而言并不应该成为问题。因为作为消费者，自然希望准时甚至提前得到优质的游戏。然而对育碧而言，在“跳票保品质”或“赶工与缩水”是莎士比亚式谜团选择，最初他们选择拒绝跳票的。因为一旦跳票，之前所做的宣传工作效果都会大打折扣，育碧还曾经因为《看门狗》的临时跳票连累股价跳水。而当他们投向了赶工阵营之后，又不得不因为在赶工的情况下出现各种各样的 BUG 和画质下降“缩水”而备受骂名。

经一事长一智并不只是中国人的专利，踏入 2015 育碧誓言不再跳票，不是因为一切都有了定数，而是这一次他们变得更加精明，不再为了抢占媒体和大众视线而过早公布游戏的发售时间，大大降低了计划有变时，为了追上进度而不得不赶工的风险。这种安全的理念在《全境封锁》中得以展现。

《全境封锁》作为战争小说大师汤姆·克兰西的遗作，采用了全新的开发引擎——“雪莲”(Snowdrop)，利用动态计算系统全境模拟瘟疫发生三周后的纽约。

游戏在 2013 年 E3 上惊艳亮相，但育碧在 2014 年宣布跳票：“想在 2014 年发行是有些可笑的。实话讲，我们今年绝对不会有时间能够发行《全境封锁》，这是一个很大的项目，我们还有很多工作要做。我们曾经对外界宣布游戏会在 2014 年年内发售，但这

一决定过于草率，因为我们内部并没有开过会就这一问题进行具体商议讨论。游戏采用了强劲的引擎，但就算是推迟到2015年发布，目前来看，开发进程依旧十分紧迫，因为仍然有许多的联机问题尚待解决。”

进入2015年后，育碧继续玩起了推手，只是确认在2015年内发售，却没有公布具体时间，“在质量上我们不会妥协，一切就绪后再与玩家见面。”

提前宣布长时间跳票并不是育碧的专利，之前EA和Bio Ware的《龙腾世纪3 审判》宣布推迟发售一年，然后在发售期前又跳票一个月，而最终游戏的效果令这番等待变得十分有价值。用上了此招的育碧会否打个漂亮的翻身仗，我的责编是个“育碧粉”，我不好说。

第三名

暴雪旗下一众雾件
——今以《泰坦》和《魔兽争霸4》为首

开发商/发行商：暴雪
期待/失望指数：9
跳票指数：9



■“慢工出细活”逐渐变成了“慢工不出活”

如果说上田文人是“慢工出细活”的代表的话，游戏业巨头暴雪则是则能够成为这句话的代名词。相比前面的雾件是单兵作战，在名牌雾件的集团式跳票作战下赢得这项殊荣。

在进入上世纪九十年代后，暴雪接过了雾件和跳票的旗帜。1996年11月30日，备受期待的《暗黑破坏神》宣布跳票，更具历史意义的是，这次跳票正式拉开了暴雪游戏一众名牌雾件跳票的序幕。在之后暴雪的每一部作品中，不论是《魔兽世界》还是《暗黑破坏神3》，无不是让人跳脚的长期开发作品。当然还有不少尚未和大家见面但足以让大家冀盼很久的“雾件”。

从1995年的《魔兽争霸2》到2002年的《魔兽争霸3》，暴雪用了7年时间打造了一代即时战略游戏的巅峰，于是他们果不其然地在2008年8月10日开始先期筹划《魔兽争霸4》。2009年却因StarCraft II（星际争霸2）创作人员不足，魔兽团队全部调入星际争霸2的工作当中，《魔兽争霸4》的开发被迫暂停。好不容易等到《星际争霸2》上市，结果再等来的却是《炉石传说》——暴雪从未涉足的移动游戏。而《魔兽争霸4》依旧遥遥无期。

比起之前所说那些最终都会有很大机会将“雾件”面世的开发商，暴雪可算是颇具“自知之明”和敢于壮士断腕的公司。它旗下的“雾件”不仅会跳票，还会被取消开发：冒险类游戏《魔兽争霸 魔族王子》因为开发周期过期所导致的技术落后而被取消；潜入类动作游戏《星际争霸 幽灵》也在一次次被评估中被各大媒体打上“被取消”的标签。最新一个被挥泪割舍的是开发了接近七年，暴雪未雨绸缪地开始制作一个新的MMORPG游戏，代号“泰坦（Titan）”。“泰坦”本来用以替代老去的《魔兽世界》。如今《魔兽世界》日益走下坡，玩家在迅速流失的同时，更希望暴雪能够拿出新的作品来接替这款已经运营超过十年的作品，收到的却是“泰坦”被确认取消的消息。

“我们从中找不到乐趣的所在，我们讨论过如何在重新规划的这段时期里要做什么，而实际上我们重新规划和考虑的却是‘这真的是我们想做的游戏吗’，答案是‘不是’。”暴雪总裁Mike Morhaime既道出了原因，也指出了问题的关键，“暴雪并不是一家MMORPG公司，在重新审视‘泰坦’项目后，我们认为不应该将自己绑定在某个特定的类型上。”

正是这种自我审视和将“用时间换品质”发挥到淋漓尽致的开发理念，使得他们不同于那些面露全非的雾件，暴雪的出品几乎都必属佳品。或许这就是许多玩家都痛恨跳票时，对暴雪的行为却保有足够敬意和宽容的原因。只是不知何时，如此自知的暴雪才能重回“正轨”，将那些期盼多年“雾件”展现在我们的面前。

第二名

永远的毁灭公爵

开发商：3D Realms、Gearbox Software、Piranha Games
发行商：Take-Two
期待/失望指数：9
跳票指数：10

与暴雪一样位列世界三大游戏发行商的Take Two，同样是跳票的专业户。最著名的“代表作”自然是堪称传奇的雾件——《永远的毁灭公爵》。

如果说《乌鸦的悲鸣》是史上跳票次数最多的雾件，那么《永远的毁灭公爵》可算是跳票时间最长的雾件。

有好事者整理了在《永远的毁灭公爵》跳票期间，IT世界所发生的大事，其中“最终幻想”、“塞尔达传说”、“横行霸道”等系列发布了十部以上的作品，更不用说“马里奥”和“洛克人”等一系列高产作品以及那些“年货”。即便是暴雪这样超级拖沓的公司也得甘拜下风，他们在此期间生产了5款著名游戏：《星际争霸》《星际争霸2》《暗黑破坏神2》《魔兽争霸3》以及《魔兽世界》。游戏机也从第五世代（PS、SS和N64争霸时代）发展到了第七世代的末期（注：《永远的毁灭公爵》在2011年发售，在第二年任天堂的WiiU上市开启第八世代），总共推出了18款游戏机和卖出了超过3亿5000万台，不禁让人感叹世事变迁、沧海桑田，幸好它在2012年“世界末日”之前

成功上市，不然给段子手的素材又会多了一些。

一次次地更换引擎和推翻重做，3D Realms的放弃开发再到发行商Take-Two的官非，再加上一些零碎且没有参考意义的游戏碎片，构成了这十多年游戏所能带给我们有限的回忆。

游戏的目标定位高，开发周期过长而导致硬件跟不上时代的变化，致使其不断跳票。开发商仿佛在一直前进，却是在原地踏步。拖沓的开发节奏往往使旧引擎跟不上时代的主流，不得不换新的引擎推倒重来，然后再次按下"重复"键……

这种情况直到换成了新的开发商才有所改善，只可惜改变的只是开发速度，游戏的质量并没有翻天覆地的变化。十多年的跳票换回来的是远逊于同时代产品的画面效果和创意。不过游戏最终还是上市了，并且取得超过160万的销量，这多少有点向青春致敬的意味。



■冲着这游戏素质，本作大概可以改名为《最后的毁灭公爵》了

第一名 最终幻想XV

开发商/发行商：Square Enix
期待/失望指数：10
跳票指数：10

在UCG编辑部制作《PS3特辑》的第一期的时候，《最终幻想XV》就曾经被当作未来值得期待的大作来展望，当然，那个时候它应该还叫《最终幻想versusXIII》。

在去年年初我参与制作《PS4特辑》第一期的时候，《最终幻想XV》依旧在我们的讨论之列，那个时候，游戏被宣称完成度达到了55%，到如今又一年时间过去了，游戏的完成度却只是达到60%。按这样的速度，我们还要等上8年，或许PS4也等不到那一天，于是SE又可以开始堂而皇之地开始下一世代的《最终幻想15》的开发，当然，希望这只是我们的一句戏言。

作为日本游戏史上最畅销的游戏系列之一，"《最终幻想》系列"的每一作都受到全球粉丝的关注和期待，但从《最终幻想XI》开始，游戏系列开始出现疲态。到了衍生作品《最终幻想V13》，游戏就几乎与"跳票"划上等号，期间一度还传出取消开发的传闻，但是又在2013年的E3上华丽转身，成功逆袭上位成为了系列正史。动作格斗元素登堂入室，进占原本只属于角色扮演的游戏领域，然后SE继续堂而皇之地上演跳票好戏。

《最终幻想XV》跳票难产并非特例，更多的是一种转营期的震痛，折射出一众经典日系游戏的艰难境况和动作化的大趋势。像《莎木》与《鬼武者》等等曾经创造过辉煌战绩的系列，其续作只能存活在大家的幻想中；传统JRPG游戏走向转营的当口，几大经典RPG"勇者斗恶龙"、"塞尔达传说"、"最终幻想"纷纷走上了"无双（动作）"化的道路，以此来寻求新的突破。前面两款作品都不约而同地委托以制作"无双"游戏起家的光荣Omega-Force工作室进行开发。SE选择将国民级RPG"勇者斗恶龙"的新作假手于人，却坚持自行开发《最终幻想XV》，经验的"相对"欠缺加上系列作品的高要求自然使得开发期限一拖再拖，他们自家研发的"夜光"引擎出现问题，可能要重新采用主流的"虚幻4"引擎可见一斑。另一方面则是涉及SE自身转营问题，近年来SE将更多的精力放到了网游和移动游戏平台方面，他们的"不务正业"甚至被玩家戏称其为"手游大厂"，注意力的分散无论在资源的分配上还是市场的调节上都会对《最终幻想XV》产生影响。

值得庆贺的是，《最终幻想XV》这个名牌雾件不会等到天荒地老才上市。SE已经为《最终幻想XV》的开发招兵买马，以便加快游戏的开发速度。希望能如其制作人田畑端所言游戏能在近年内上市，让喜欢"《最终幻想》系列"的玩家们可以和"洗剪吹"四人组们展开拯救世界的旅程。


■经历了多年的跳票，女主角（？）甚至连发型都变了

结语 跳票雾件无止境

美国社会传播学家尼尔·波兹曼在《娱乐至死》一书中提到赫胥黎的观点："我们终将毁于我们所热爱的东西"，文化将成为一场滑稽戏，等待我们的可能是一个娱乐至死的"美丽新世界"。"人们感到痛苦的不是他们用笑声代替了思考，而是他们不知道自己为什么笑以及为什么不再思考"。

这样的论述用在今天越来越层出不穷的雾件身上同样合适。正是由于我们对游戏这门"第九艺术"的热爱，让游戏厂商为了抓紧我们的眼球而隔三差五地选择跳票，原本让人感到可恶的"跳票"和"雾件"在大小厂商之间日益成为一种潮流，仿佛只有这样才能对得起大作的名声。我们对此似乎无能为力，就像一个被任性的孩子缠着的长辈，口里说着不好，心中骂骂咧咧，还是打开了手上的钱包。而更可怖的是，我们甚至开始接受了厂商因为"优化用户体验而跳票"，而不是思考为什么厂商不把一切优化好才去公布上市时间。把跳票合理化，是游戏文化开始变质的一种标志。



■大家可别忘了"雾件"巅峰之作《半条命3》



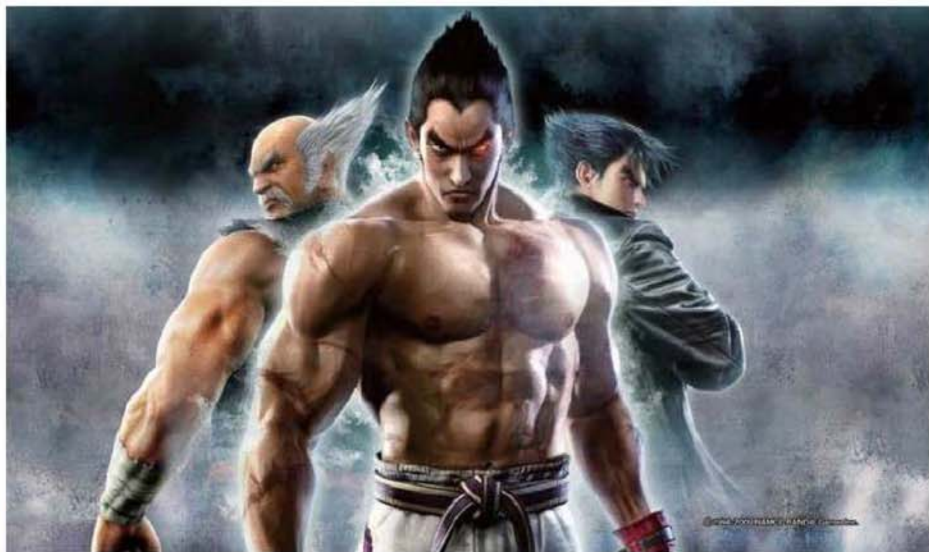
不带你玩儿

我觉得，怀旧专栏就不适合在小众杂志上刊登
——现在甚至连杂志都开始变得小众了
——因为它共享的是私人记忆，翻炒的是独属情怀，作者再次发酵的情绪甚至算是一种自怜，这种怀古的氛围只会进一步收缩受众，那为什么要由感情交集很少的读者来围观呢？



自去年PSP停产后，一系列缅怀“专栏”就开始涌现，千篇一律地感慨当年整间寝室的同学联机玩“《怪物猎人 Portable》系列”的壮观景象：大家宁肯翘了课，哪怕熄了灯，都没日没夜地组队讨伐什么轰龙、祖龙、崩龙、霸龙、煌黑龙、雷狼龙什么的，抱歉我怎么听不懂啊。

我也曾有一台银白色的PSP，后知后觉的我也曾在MH系列里投入过不足挂齿的数十个小时，然而我的联机游玩经历却近乎空白，只有几次，站在阳台上，与对面楼栋的邻居联机对战《铁拳5》。由于wireless的信号强度非常有限，我



苦练的套招因为网络延迟而化为王八乱打。格斗游戏最忌讳丢帧，经历了十来分钟的花拳绣腿之后，我俩悻悻地各自回屋吃饭。

接下来，在6年里，小P并未成为我连接其他玩伴的媒介，反倒成了我的一个不离不弃的玩伴，绝大多数时间，我不得不独自征伐，所以在“《怪物猎人》系列”中我都无缘见到那些高端的对手。不夸张地说，MH也堪称现象级游戏，为什么在我所见所闻中，从未目睹众人联机MH的盛事？似乎想象中的喧哗是由杂志和网络以及淘宝店主联手杜撰，待我兴致勃勃地扑过去，却扑进了一团镜花水月，人迹全无。

我仅仅遇过一名MH玩家，他是一名戴细框眼镜的杂志编辑，长发及腰，束成一条长辫，就像他的文章篇幅一样。这位满族八旗子弟的后代乃哲学专业出身，极为擅长撰写游戏产业及文化专题，能对着25英寸的显示器码12小时的字，而暂时搁下笔的消遣，一是在傍晚时分跑去澡堂泡澡，二是打开屡屡休眠的MH限定版PSP，单刷一下岚龙。一位编辑大哥夸赞他是高玩技术流，但是不巧的是，我只窥见屏幕中只有可怜的翻滚不止的猎人。他忧伤地暂停并再次休眠，我不失时机地蹭过去：“下次带我一下吧，一起玩玩。”他略有愁容地说：“这个游戏吧，我这算是玩到头了，而且我们等级差太多，高级任务你接不了吧。”

我明白了，原来高手也是在寂寞中熬到头，然后维持看不到头的高手的寂寞。或许冒险是非常强调兴趣匹配、步调一致的吧，所以就算我找着联机团伙，也会被门槛拒之门外，也就是说，他们不带你玩儿。以前我在报社实习时，在去采访地点的路途中，不会骑车只会开车的司机大哥、刚考了驾照的记者和拿驾照3年没开过车的摄影记者大谈联机《山脊赛车》最后一条超难赛道的心得，许久才回过头来问我，要不也联机玩玩。我怯弱地表示没玩过，得从头来，怕追不上诸位高手，他们不作表态，又回过头去探讨。

这样看来，一起玩儿需要同步的热情与进度，趣味相投，“点”在一块儿，才能玩在一块儿。对一个圈子而言，“点”是密集的和串联的，大家感同身受，心领神会，于是一个点能引燃“哄堂”的回应，就像忘词的主唱将话筒向台下伸过去，可以捞起紧扣节奏的嘹亮歌声。至于反例，近期就有——今年“两会”期间，全国政协发言人吕新华表态“党和政府以及群众在反腐问题上态度是一致的”，就套用了热词：“大家都很任性”，弄得记者们面面相觑，不明其意，这就是明显没抓到这个“点”。

对两人而言，“点”是默契，是灵犀，是势均力敌，是不言而喻。点是观点，就像孔明和周瑜二人手掌均写下“火”字又同时揭晓；点是笑点，就像一人惊呼“糟糕”，一人能接上歌词“我陷得比你早”，正如有人曾问两人相爱的标志是什么，最佳答案是两人的笑点双双降低。如果契合度真能如此之高，这段关系不是对手或爱人，那也是同类和知音。“八拜”之交，就以伯牙子期的知音之交为首。正如王力宏所歌颂的：伯牙琴艺绝伦，引得沉鱼出水，马儿仰秣，不过诉诸高山流水的琴音，其实还是“溢出胸襟的寂寞”。幸好有子期能“闻琴解开伯牙心境”，听懂“弦外的延长音”。因为点在一块儿，就用不着热情洋溢的表达，也只需要“斟一杯酒，一抱拳，一句关心”足矣。这种雅致的君子风范，我们只能在热血日漫中看到了。

“知音”已被我们理解成柔情款款的存在，施施而行，供人诉诸心事，就跟“闺蜜”差不多了。我们不屑说出这个称呼，哪怕代之以更好喊出口来的“闺蜜”、“基友”，就像文字游戏一样。但这又怎能取代“知音”隐含的共同进退的意思。战争电影里有生死之交，文人逸事里有弦声雅意，无关利益，更无奸情。似乎到了我们这个时代，一切关系都变得简单粗暴起来。我们潜意识中的“圈子”不再是同类的聚集处，更多是利益的共同体，就像办公室的潜规则所训诫的：“必须有一个圈子。无论如何做都是画地为牢：不加入一个圈子，就成为所有人的敌人；加入一个圈子，就成为另一个圈子的敌人；加入两个圈子，就等于没有加入圈子。”恐怕就是在游戏论坛，这也依然适用。

那种纯粹的惺惺相惜，我们只能回到豪气干云的武侠小说里去怀念：少林寺前段誉虚竹为萧峰挺身而出并肩对敌，李寻欢拉起失去斗志终日醉酒的阿飞，李沉舟悲怆如风雪地痛呼柳五，愿为对方去死又无关爱情，这算是知音吧，但现代网友们理解起来估计只能以“搅基”而论。

承认吧，我们都曾与虚拟人物神交，这就像奥美公司最近出品的广告《我害怕阅读》，其中描述阅读者的内心繁华：“当众人拥抱孤



独、或被寂寞拥抱时，他们的生命却毫不封闭，不缺乏朋友的忠实、不缺少安慰者的温柔，甚至连互相较劲的对手，都不至匮乏。”能沉浸于这种虚拟世界的人，不论是内向读者还是单机玩家，或许还有一种动因：人际交往对他来说是一种消耗，只有在独处或独自战斗的时候，才会感受到自己内心的力量在充实恢复，直到一个孤高不败的境地，这是很有成就感的。“成就感”造就“成就犯”，对他们而言，那些芸芸庸众都被筛选和忽略了，只有冒出头的孤峰，才会遥相守望并互相吸引。所以找到同类，多少需要相近的量级，就好比进入交易圈得有货，进入赌局得有筹码，进入山寨得有投名状，跨不过门槛，就进不了这个圈，土豪才不和你做朋友呢。



对成年人而言，赚钱和交友都是关乎个人身分和存在感的自我确认，如果能以物质确认自己的存在，那就得避免用物质来衡量他人的存在，比如在电影《窃听风云3》里，陆家几个阔少口口声声“有钱大家赚”，因利而起的兄弟阋墙也就是影片开始半小时后的故事。物质爆棚，大概就难免不对抗他人，以物质对抗物质，而此中战神大概就是王思聪，至于他说交朋友不在乎其是否有钱，你信吧?

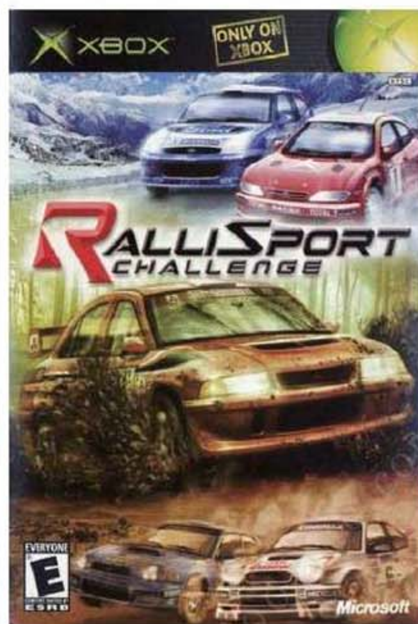
社会学家早在上世纪中就指出，紧密接触、经常性地不约而至、能让人放下戒备彼此袒露心迹的场景（日韩剧可供参考）是结识挚友的重要条件，现在要同时满足，只能发生在青涩校园，因而很多人在高中和大学时代遇见了终身好友。所以说人过三十交友难，交新朋友难，孤独袭来又势不可挡，大家就学着用新方式交朋友，簇拥出一个狂欢的亚文化群体：在贴吧、微博里，永远不缺聊天伙伴；在天梯匹配机制，总能找到游戏对手；在朋友圈里，迟早会等来一个赞。

不过你发现没？“地缘”真实社交现在只能据守相亲网的阵地，“社交网络”则甚至可以被“网络社交”所替换，在网络亚文化的浸淫中，“身体缺席”成为常态，人们开始觉得投入一段感情真是麻烦，就像日剧《电车男》中，宅男主人公和“爱马仕小姐”约会，出了状况，他第一时间想到的是上网向网友求救，而不是就找坐在自己对面的“爱马仕小姐”沟通。所以人人都有好几个可爱网友，只是，见面？算了吧。

还有谁在时时聆听？大概只有神明。有种观点认为，与神对话的西方文化和人类生态，因为神的无处不在而愉悦自在，人与人之间虽然交情不多，但并不孤单。作为对照，与人对话的中国的浮生百姓，却因为极端注重儒家传统（过去）和现实处境（现在），“话成为人与人唯一沟通的东西，寻找和孤独便伴随一生”，反倒生活在千年的孤独当中。我们希望彼此的对话能触及心灵、提供温暖、化解冲突、激发情欲，哪怕是驱散寂静，人们才努力地制造声响和热闹，于是众生喧嚣，知音难觅，连不至于太稀缺的同类也被淹没，在《横行霸道5》的抢劫模式中，四人小组要么保持缄默，或者在嘈杂的多国语言中各行其是，以至于罪恶差事屡屡失败。

悲观者认为，在浮躁粗粝的现实中，同类的信号逐渐淡薄，每个人只能自己成为一支军队，就如游戏《兄弟：双子传说》，也得一个人左右开弓，独力完成两个人的冒险。不过，至少我们在小时候有过同类，你也一定会再次成为这种同类。Reddit网友00WARTHERAPY00分享了一个故事：4岁的时候，父亲给他买了一台Xbox，他们一起过关斩将，留下了无数欢乐的回忆。在他6岁时，父亲不幸去世，悲伤的他将游戏机封存起来，十年未碰。直到有一天，作为怀旧，他重启了尘封已久的游戏机，在赛车游戏《RalliSport Challenge》中，他遇到了已故父亲的“幽灵（ghost）”。在游戏中，最高纪录保持者会以ghost的半透明形态出现在赛道中，重复上一次表现，直到另一名打破记录的玩家取而代之，于是他又能与父亲同场竞速。父亲的游戏水平让十年后的他仍然花了非常多的时间去赶超（和四岁小孩玩也要这么拼吗？），终于有一天，他超过了父亲的幽灵，朝着终点狂飙。在即将跑完全程时，他停了下来，任由幽灵冲过终点，因为他愿意与父亲的幽灵永远玩下去。





游戏人物

文 熊拖泥
编 伽蓝
美编 anubis

第二十六回

UCG 特别企划 - 中国独立游戏人 Vol.3

其实我就是贪玩
——拼命玩三郎



拼命玩三郎

性　别：男
常住地：广州
真　名：梁铁欣
网　名：拼命玩三郎、三郎
年　龄：70 后，哭……
微　博：http://weibo.com/play3boy
网　站：拼命玩游戏（http://WanGa.me）
代表作：上面这个网站
近　况：正在打磨自己的第一款游戏。

题记

有没有觉得“拼命玩三郎”这个名字有点耳熟？是不是隐约记得一个名为“拼命玩游戏”的网站？在哪儿见过呢，是《游戏机实用技术》的某个栏目？还是名为“壕游戏”的公司？是GDC 的中国独立游戏节？还是因为那句“努力工作拼命玩”？等等……好像水浒里有个人叫“拼命三郎”石秀？

如果你压根就没听过这个名字，没关系——从今天开始记住，因为这个名字会在中国的独立游戏圈不断冒泡。

“拼命玩三郎”本名“梁铁欣”，在网上搜索这个名字的话，结果有些令人惊讶：有互联网从业者、网站创始人、歌手、演员、博客作者等等等等。这些身份居然都归于一人。“感谢父亲给我起了一个独一无二的名字，至今还没有与我重名的，所以你在网上搜到的都是我本人（笑）”，每每说起，他颇感自豪。

梁铁欣受 Fidonet 的影响爱上互联网，从1999 年开始，先后在广州视窗、SuperCool、博易、网易等曾经知名或依然知名的网站任职，“从编辑、设计、策划到运营推广，除了写代码几乎每个岗位都做了个遍。”。2005 年，他出人意料地参加了广东电视台的一个歌唱比赛，还拿了奖。为了方便在业余时间继续参加演出，他从网易离职，“曾经，我是一个演员，拍过多个短片、演过几十场舞台剧、拍过一部电影”，每每说起，他又颇感自豪。

“拼命玩三郎”这个名字出现在 2008 年，“当时创办了冬瓜网，急需原创内容，就选了小游戏的方向，觉得边玩边写不会太累。因为喜欢哥哥的座右铭‘努力工作拼命玩’，就取了‘拼命玩三郎’这个名字，还给自己定了每天推荐三个小游戏的目标。”就是这样每天三个坚持了一年后，拼命玩三郎的小游戏博客已经小有名气。“几乎每个小游戏网站都能找到我写的文字，就和当年几乎每家建站公司的方案都能找到我写的文字一样！”，每每说起，自豪再次洋溢在脸上。

坚持一年，或许不难，坚持七年，那就不简单。2011 年 8 月，他将个人博客升级为“拼命玩游戏”网站，新域名 WanGa.me 是取其“玩游戏（wan game）”之意，也符合粤语“玩家（wan ga）”的发音，众多网友也开始昵称他为“三郎”。如今，网站上推荐的小游戏已经超过6000 个，“三郎”也成了当之无愧的小游戏“专家”，和他聊起游戏，各种创意的信手拈来，不由感叹从量变到质变的可怕。

更让人感到不可思议还有三郎涉猎之广：在过去的几年，他同时在做着网站策划的老本行，持续参与演出，经常去一些别人眼中奇奇怪怪的地方旅行，拍得一手好照片，还看了很多很多电影。“其实我就是贪玩，做自己喜欢的事，总是充满力量啊！”三郎的原话给了这个“不可思议”最好的注脚。

长期混迹于国内外各种游戏网站后，终于在 2014 年 6 月，三郎和高中同学一起创办公司“壕游戏”，要做自己的游戏了！“要奔四了，玩了这么多年，是该认真的玩一次了。”三郎推掉了所有老客户的项目，谢绝了一切演出邀请，在广州的琶洲租下一间办公室，将身边那些喜欢游戏，但又没做过游戏的朋友拉进来，“希望没有经验的我们，能做出一些更好玩的东西”。

2014 年 7 月，三郎成为《游戏机实用技术》特约撰稿人，撰写《独立之光》栏目；2014 年

10月，以中国独立游戏节评委身份参加IGF China；2014年12月，开发半年的游戏“锻冶屋英雄谭”进入alpha测试……游戏站长、游戏撰稿人、游戏评委，面对玩家的期待，这三顶帽子让三郎感受到空前的压力，发布日期一再后延，“做出不游戏，给大家做个笑话也不错啊！”结果三郎的自嘲，反而让大家投以更加期待的目光。

街机成为我玩家生涯的开端

那实在是太遥远的事了，已经不是太确切，冥想过后脑海里浮现出一个画面：在工人文化宫的一个大厅里，摆着五六台街机，游戏是《小蜜蜂》和《吃豆人》之类的……这或许是我最早的游戏记忆吧。咦？这不是暴露年龄吗？（笑）那时候可能是5、6岁的左右，还在上幼儿园，哥哥放寒暑假的时候，我就跟着他到处跑。尤其是在春节，大人聚在一起打麻将，收了红包的哥俩就溜出去打街机。那时候甚至还没有街机厅的概念，在文化宫、少年宫、电影院的某个角落摆几台街机就可以营业了。那些游戏现在玩都觉得是高难，更别说小时候了，两毛钱一个游戏币，稀里糊涂就输了，简直就是烧钱，但就是很开心。话说近年春节回佛山老家拜年，聚餐的地方就是当年那个工人文化宫的所在地，但早已面目全非，甚至可以说是凋零破败，人生啊……

街机于我来说，只能说是游戏的启蒙，毕竟金钱有限，能溜出去玩的机会也就仅限一年那么几趟。真正大量接触游戏，还是从“红白机“开始。大概是在小学四、五年级的某一天，放学的时候在路边的小店第一次看到了“红白机”，玩一次是五毛还是一元我忘记了，没零花钱玩不起只能围观。平常在大块头的街机才能玩到的游戏，居然现在用小盒子就能玩到了，感觉甚是神奇，更何况很多游戏都没见过。于是在这年的春节，和哥哥一起凑了拆红包的钱，将红白机带回了。往后，就是各种的凑钱买卡带，和同学交换，很多年才知道自己买的都是山寨货……那时代的玩家，应该经历都是相似的。

后来，因为哥哥的学习需要，家里添置了电脑，叫Laser-310，一种简易的学生电脑，在上面学Basic，写出自己第一个游戏（按现在的标准，可以划入跑酷类）。

再后来，升级到中华学习机，玩了很多Apple-II时代的老游戏，也能写出类似贪吃蛇的游戏了，再再后来，升级到386，接触的PC游戏越来越多，反而编程是放下了……而在主机战线，自己买也好，去同学家玩也好，从SFC、MD、PS直到PS4，不能说是遍历主机，但也对得起“一路走来”这四个字……至于街机，刷雷电，打街霸，花光零用钱，与社会青年纠缠这些事，想必也是很多玩家的必由之路吧？

游戏人间30年，到最终步入这个行业，我自己都被自己感动到了。（笑）



▲街机《小蜜蜂》（左）《吃豆人》（右）


▲石湾工人文化宫“遗址”，篮球场成了停车场，白色墙壁的房子是溜冰场，大门紧锁，门口贴着一张纸条“溜冰请大声叫门”。至于游戏机，当然踪影难觅。



▲ Laser 310是我的启蒙电脑，内存只有16K，高分辨显示模式是128x64



▲ Laser310的游戏画面，实际上当时的游戏画面比这个还要粗糙得多



■《仙剑奇侠传》游戏截屏

《仙剑奇侠传》是最感动我的作品

最早一个让我特别感动的游戏，是《仙剑奇侠传》，我至今还记得通关后，那种空荡荡的失落感，着了魔似的满大街去找攻略，寻找传说中的第二结局《最终幻想Ⅶ》的爱丽丝之死也有类似的感觉。而最近一次被感动，则是《最后生还者》。其实我无论是读书，看电影，还是玩游戏，我都很容易将自己代入到角色中，掉眼泪是经常的事，比如说《再见萤火虫》，简直就不敢再看第二遍了，在电影院里看《飞屋》，整个3D眼镜都被我的泪水模糊了，有本书叫《无可羡慕》，也在流泪与唏嘘中读完的。随着主角的故事心情跌宕起伏，游戏也好，电影也好，书也好，对情感的触动都是近似的。

玩游戏呢，其实是有基因的

刚买到红白机的那个时候，父母对游戏机没概念，还不会有太大的意见。后来看我们玩得多了，就会很认真地提醒我们要在做好功课的前提下才玩。而我就尽可能避免在他们眼皮底下玩，偶尔碰到那些没存档功能的游戏，又快通关了，才一边被啰嗦一边打完，但也没发生过什么激烈的冲突。而其实我花在玩游戏上的时间也真是挺多的，寒暑假的白天就不用说了，平常也会躲在房间里用黑白小电视偷偷玩。最疯狂的经历，是因为小电视坏了，半夜将客厅的大电视搬到房间里关起房门来玩，在天亮前再搬回客厅。虽然没被发现，但过程太惊心动魄，几次之后就再也不敢了。（汗）

在买了红白机后的第二年春节，妈妈和五姨在饭桌上讨论起家里买游戏机的事，五姨反应很大，坚决反对，妈妈反应也很大，觉得在不影响学习的时候玩玩没有问题，场面尴尬得好一段时间才缓和过来。现在想来我非常的惭愧。因为在

小学，初中阶段，功课相对简单，的确没有太大的影响，但到了高中，影响就有点大了。一个班六十多人，原本是中游水平的我，有一段时间因为玩游戏太多，功课没认真做，成绩掉得很快，而且一旦落下，就很难追上，最差的时候已经是班里的倒数几名了，我都不记得是怎样瞒过父母的。还好在高三的时候，奋发了一年，最终还是考上了大学，不然这个事情还真不好交待了，尽管我一直坚持认为，成绩下降这个事很难说是好事还是坏事——分数是降下去了，但见识提高了：至少我没有成为那些脑子里只有数理化的书呆子。倒是为了玩英文游戏背单词、为了玩《三国演义》读小说，为了玩《大航海时代》记地图，这些收获，终生受用。

说起爸爸妈妈和游戏，有两件事还不得不说：俄罗斯方块掌机很流行的那个时代，有一次爸爸去开会，纪念品里就有这样的一款掌机，他们一尝试就非常上瘾。结果两个人经常比高分斗得不亦乐乎，游戏机玩坏后又去买了一个，再后来我又买了一个……最终三个都玩坏后才宣布暂时戒游戏。第二件事，是在棋牌游戏刚起来的那段时间，我教会了妈妈上网打麻将。结果她也是一度沉迷，而且特别有耐性专做大牌，几年下来冲到了整个服务器的最高段位！直到后来因孙女出世才宣布罢手。

好吧，这就是基因！


▲三郎妈妈在联机打麻将

自己最满意的那必须是 wanga.me

从 2008 年 3 月开始，我给自己定下一个目标，每天推荐三个小游戏，前几年鲜有间断，直到近两年才放缓了脚步。截至 2015 年 2 月，网站推荐的游戏已经超过 6000 个，当中大部分由我亲自试玩和撰写点评。上周有“老玩家”留言给我，说从初中就开始看我的网站，如今已经出来工作了，还是会经常上网站看游戏，让我好生感动。而现在和游戏开发者聊起游戏，各种创意我还能在网站推荐过的游戏中顺手拈来，我都被自己吓到了。

其实我在一开始做“拼命玩游戏”的时候，并不知道有“独立游戏”这个说法。当时只是想找好玩、不需要花费太多时间的网页小游戏。玩过后觉得有意思的，就放到网站上推荐一下而已。了解到“独立游戏”的概念，是因为在寻找游戏的过程中，发现一个叫“in 星球”的网站，才知道这个世界上有一种游戏类型叫“独立游戏”。回头一看，原来我在“拼命玩游戏”上推荐的绝大多数都是独立游戏。

不过当时我对这个概念有点不以为然，在与站长彭必涛的聊天中，我就提出了这样的观点：“对于玩家，他们根本不需要了解什么是独立游戏，也不需要关心他们玩的是不是独立游戏，他们只需要知道这个游戏是否适合自己就好了”。这也是我一贯以来的原则，就算是在“独立游戏”概念火爆的今天，也没有改变过。当然了，我现在知道很多玩家是特别关注独立游戏的，而独立游戏也需要更多人的关注，所以在必要的情况下，我也会特别强调一下独立游戏。慢慢的一些习惯也的确被潜移默化地改变了，例如我在 Steam 上也会刻意寻找带有 indie 标签的游戏。因为对我而言，独立游戏的确比大多数的“商业游戏”都更有意思。


▲除了吃饭睡觉，维护这个网站是我这辈子坚持了最久的一件事情

因为这个网站，我认识了很多游戏从业者，最终也因为这个网站，正式投身游戏业。后来，能成为 IGF China 2014 独立游戏节的评委，还是因为这个网站。

我很少看励志的书，我总觉得这七年的坚持，已经对我足够励志了（笑）。

收获满满的 IGF China 2014


■ 在 IGF China 2014 上与志愿者合影 a

能参加 IGF China 2014 绝对是我去年最大的意外收获。过去一直在开发者朋友的口中听说过这个活动，甚为神往。本来有计划参加，只是实在没想到会以中国独立游戏节（IGF China）评委的身份参加。从评审会、颁奖礼、再到与开发者的近距离交流，整个过程可谓忐忑忐忑战战兢兢。作为一个等同没有开发经验，只带着一个还不能玩连 demo 都说不上的演示，就上去对别人的作品评头品足，还要加以指导，我的脸皮也够厚了对不对？幸好从大会到同行再到玩家，都给与我足够的宽容，让我在这个过程中学习了很多，各种经验与启发，还有认识了很多新朋友，可谓满载而归！整个过程在《游戏机实用技术》第 361 期的《独立之光》专题中有详细的介绍，就不再赘述了。希望在今年能带着完整作品参加 IGF China 2015。

荒废的代码和日渐庞大的游戏创想

尽管在小学的时候我已经写出自己的第一款“小游戏”，但遗憾的是，从 Apple–II 的那种纯代码界面，再到 386 上的面向对象编程，跨度太大，一下子没适应过来，再加上被各种游戏占据了时间，编程的技能很多都荒废了（不过编程的思维还在，至今受用）。后来在学校课堂上，一发呆就会在本子上乱画一些游戏概念图。印象最深的是高中，有一次画了整整两大版笔记本的地图，上面描绘了各种地形与建筑。现在回想一下，其实就是类似 GTA 那样的游戏。（笑）坐我前面的妹子回头看到了觉得好奇，一再追问是什么，我竟一下子不知道该如何向她解释，弄得她也好生郁闷。

回想一下，小时候之所以想做游戏，源于一种对“屏幕”控制欲。第一次接触电脑的时候，感觉太神奇了，之前从来都是屏幕出什么，我们看什么。但如今我在键盘上敲一个字，屏幕居然就显示什么字，也就是说我可以控制屏幕了。正是基于这种欲望，我才去学 Basic，写一些诸如钻山洞、打飞机、贪吃蛇、跳障碍之类的游戏。初中的时候，还写了一个简易的大富翁游戏，投到《儿童计算机世界》后改名《学生计算机世界》，还拿了人生的第一笔稿费——20 元，让我做游戏的念头更强烈了（应该是被消耗到街机币上了吧）……但后来，这种意志，被各种的考试、工作、和游戏所消磨了。

直到 2014 年 3 月的某天，一个做了十多年游戏的高中同学从公司离职，想做自己的游戏，就找我聊天，结果出奇的“情投意合”，让我下定决心正式投身游戏行业，第二天就向公司提出了辞职。三个月后，“壕游戏”团队正式开始运作。



▲在办公室的墙壁上就贴着 GTA5 的地图（照片顶部有亮点）



■名片中的像素是我自己点出来的



◀“壕游戏”的五个初创成员，应该是第一次公开

从玩游戏到做游戏，试过才知“难”在何处

“壕游戏”目前正在做的游戏，就是我第一款参与创作的正式作品。我不想强调自己目前在做的游戏是独立游戏。我所理解的“独立”，既是一种精神，也是一种信仰。“不识庐山真面目，只缘身在此山中”，置身事外的时候，可能会看得清清楚楚，但全身投入的时候，或许就会迷失其中。在这大半年的开发过程中，不得不说自己有被各种事情左右过，也被各种困难动摇过，甚至是偏离过曾经的初心。

在筹建团队的时候，我们并没有具体的目标，只是给自己的游戏定下了四个基本原则：“1、必须要有趣，2、必须自己也喜欢玩，3、不需要玩家连续投入大量时间，4、要有情怀”基于以上，我们几经讨论，最终定下了要做一款像素风格的经营类游戏，当中又融合了放置、策略和 RPG 的元素。目前已经有了一个可玩的版本，但距离目标还有一段距离，争取再用一个月的时间打磨完成。届时游戏够不够“独立”，留给玩家去判定，而我更在意的是游戏好不好玩。

过去我是一个单纯的玩家，如今我成为一名游戏开发者，经历过一个游戏从无到有的过程，对游戏有了更进一步的理解，过去很容易拍脑袋想出很多自以为很有趣的创意，如今回头再看，很多所谓创意充其量只能算是绰头，或者说是一个彩蛋，而非核心玩法，过去光说不做，如今每每想到一个创意，就会先记下，再尝试逐一形成方案。写方案对于我来说很重要，是一个帮助严谨地思考的方法，有很多想法看似有趣，但实际上经不起推敲。不是所有创意都能被写成方案，不是所有方案都能做成游戏，不是所有游戏都会好玩——如此层层过滤，一个好玩的游戏，必然是要付出心血的。做游戏远比预想的要难，这是我参与游戏开发后的最大感受。

过去我对纯粹的“商业游戏”非常反感，但自从成为游戏开发者后，开始慢慢对那些现象有些理解了。游戏开发是一个漫长而艰苦的过程，很多开发团队甚至坚持不到游戏开发完成的那一天。为此，生存始终是开发者要优先解决的问题。有需求，就自然会有供给，撇开现实，盲目去追求理想是不切实际的。追求商业的成功，与开发者的个人理想并非完全矛盾，在保证生存的前提下，努力做好一些事情，世界就会因为你的努力而有一点点的改变，这也未尝不是一件坏事。而且，越是有这样的环境，那些追求创新的人就越是有机会突围而出。作为一个有理想的开发者，遇到这样的环境简直就是“生得逢时”啊！（笑）

开发游戏后的日常也发生了变化

自从参与游戏开发后，玩游戏的时间比以往少了，“拼命玩游戏”网站就主要由“饭煲”和“天音铃”两位兼职编辑代为管理。现在网站也主要靠他们和网友们一起推荐新的网页小游戏了。

手机游戏方面，我很少在手机上玩游戏，更习惯在 iPad 上玩，因为对眼睛的压力没那么大。上下班的地铁，饭后的小憩，都是我最主要的游戏时间。日积月累，游戏的摄入量还是有一定保证的。Steam 上我也会在打折的时候购入很多游戏，一方面是对好的新作品提供力所能及的支持，另一方面也是对一些老游戏还一下盗版的债，尽管实际上我能深入玩游戏的时间也不多。PS4 和 PSV 都有买会员，会下载每月的免费游戏，偶尔也会购入一些独占大作，例如《GTA5》、《最后生还者》这些 PS3 上的游戏。高清重制也照样不能错过，就好像买一件漂亮的衣服那样，有提升个人品味、回复逼格自信、增加饭桌谈资之功效。此外，偶尔也会打开模拟器重温一下“远古”的作品，温故而知新绝对不是坏事，为此我也不曾少购入各种复刻手柄。



▲我收藏的部分非主机用手柄，在不同场合下使用

做自己喜欢的事情真是谁也拦不住

至于“壕游戏”开发游戏的环境，撇除实习生和一些远程帮助的朋友，常驻办公室的人一共有7人。我们刻意远离游戏公司扎堆的软件园区，在相对“偏僻”的广州琶洲租下了商住两用的办公室。

我的办公位置……我是不会给你们看到真实的乱糟糟的样子。

南北通风，光线充足，视野开阔，平常可以自己下个面、煮个饺子，拉开床铺睡一觉，大家将各自收藏的游戏机都搬回办公室，工作烦闷的时候可以放松发泄一下。总之，就是希望有一个相对宽松的工作环境。开始的时候，大家都表达出“不要像其他游戏公司那样经常加班”的意愿，但到最后大家都自发加班了，可以做自己喜欢的事情，真是谁也拦不住。

兴之所至，中午就会集体来一个简易火锅







▲办公室一角，有几个一起组队参加 Global Game Jam 2015 的小伙伴



▲玻璃墙上写满了各种策划稿，图中人是来访的独立开发者蔡谨聪



▲办公室有一个宽敞的游戏区，Global Game Jam 2015 广州区的线下展示活动就在这里举行，图为当天的大合照

“壕游戏”的各种轶事

●平均年龄超过30岁，属“高龄”团队，但游戏龄的优势也非常明显。

●那个做游戏的高中同学前几年之所以一直没找我，是以为我转行做演员去了。

●团队中就只有这个高中同学是做过游戏。

●大部分成员都是自带电脑上岗，并且将家里能贡献的各种设备，鼠标、键盘、显示器、绘图板等等都充公了。

●办公室在楼顶，到了夏天比较热，但大家一致认为这样比较磨练意志。

●不止一个快递小哥对我们的工作感到好奇，其中一个京东的小哥还问我们能不能做出使命召唤那样的游戏，当得到否定的答案后，显得有点失落。

眼下正在为玩家精心准备大餐

当前在做的游戏，是一款融合了经营、策略、RPG、放置玩法的休闲游戏。玩家将扮演一家武器店的老板，研制并打造强力武器，以帮助英雄打败一波又一波的强大魔物。

与传统的RPG游戏不同，玩家并不能直接控制英雄在战场上的战斗，战场的胜负完全取决于玩家是否能合理地将武器卖给合适的英雄。全新的相克概念，使得每一把武器都有其独特的存在价值。传奇英雄加上极品武器，固然所向披靡，但屌丝角色加上渣级装备也未必不能四两拨千斤，让玩家体验一种与别不同的成就感。

目前游戏的特色有：

● 132种武器，180个英雄，21个战斗技能，62种魔物，40个关卡，丰富的战术组合。

●不断加入的特殊事件，让玩家沉浸在一个既荒诞的奇幻世界。

●休闲玩法结合像素风格，大量向经典致敬的桥段，让新老玩家都可以乐在其中。

……

好吧，必须要强调地补充：以上只是目标，正式游戏能完成多少，是否货不对板，就留给大家去揭晓了（笑）。话说春节前，本着先占坑的想法，悄无声息地将未完善的游戏版本提交到App Store。3月2日，游戏通过了审核，本应第一时间下架，但因为工作太忙大家都忘了，结果第二天才想起来赶紧做下架操作（我们连如何下架都不知道，还到处打电话问朋友）。再过了一天，刷新统计数据，发现居然被下载了139次，产生的116美金收入中还有两笔“巨额”内购！玩家们太可敬了，我们太惭愧了！

游戏画面局部，希望能早日与大家见面

总结一下个人积累的游戏规律

我经常提醒自己不要丢失了儿童时代的好奇心，尽管玩过很多游戏，但我依然会去尝试各种新游戏。游戏玩多了，发现自己特别喜欢的、或者特别不喜欢的，都会有一定的规律。在开发游戏的时候，就会尽可能往自己喜欢的游戏上靠，同时又会尽可能避免做出自己不喜欢的那种类型，例如前面提到的那四条原则。

我不能接受那些重复、令人生腻的游戏体验。比如我玩过《部落战争》后，再玩其他同类游戏，如果发现只是换皮并无实质体验变化的，往往就不会继续浪费时间了。《部落战争》的成长曲线设计得很好，会让我不断调整、修正、甚至是颠覆攻防思路。我持续玩了两年，目前127级，仍未打算放弃。因为游戏不会花我很多的时间，早午晚三次，每次五分钟。而且作为世界上最赚钱的手游，当中有太多值得学习的地方。反观同样是出自SUPERCELL的另一款游戏《海岛奇兵》，开始的时候很吸引，但玩到后面就缺少变化，以致我在51级之后基本处于“弃坑”状态了。

对于那种有故事，让人遐想的游戏，我也是情有独钟。勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ，光明力量（Shining Force）对我的影响很大，一句简单的对白，后面仿佛都隐藏着很多的秘密。这次在撰写游戏对白的时候，我甚至有点刻意模仿那种汉化文字的感觉。

另一个对我影响很大的游戏，是《文明4》，电脑升级换代了好几次，这个游戏是唯

一被保留的。开发商对历史进行了大量的考究，再通过合理化的设计形成游戏，其追求极致态度，是我学习的目标。我们的第一款游戏不可能达到这个高度，但哪怕只能靠近1%，也是在逐步拉近距离。

在游戏策划中，还大量参考了开罗游戏的设计，那是我非常喜欢的一个游戏系列，尤其是《游戏发展途上国》和《冒险迷宫村》，简直让人爱不释手，希望自己有朝一日也能做出这样的游戏。



▲三郎的《部落战争》截屏



▲《勇者斗恶龙二》海报

游戏、旅行、电影——关于体验

除了游戏，这几年我的最大爱好是旅行和电影。关于旅行，印象特别深的是斯里兰卡、伊朗和土耳其。我不喜欢去热门的旅游点，即使要去也要避开游人高峰。如果去一个地方只是为了拍一些照片回来，这对我来说没有意义。尽可能去体验当地人的生活，这才是最有趣的地方。坚决不参团，尽可能选择民宿，一定要逛平民区，看到墓地不要避开……这些都会给旅程带来更多惊喜。



▲三郎其实还有一个隐藏成就（别一眼看去就以为主角在中间，三郎在抗议呢！）

2013年在斯里兰卡的尼甘布，骑着自行车载着三娘（网友给我妻子起的昵称）在平民区的大街小巷中穿行，沿途兰卡人民不论男女老少，都会主动和我们挥手致意，骑车骑累了，我们就在路边的小店喝汽水。后来一个开电动三轮车载着N个小男孩的中年妇女路过，也许是注意到我们在看她，以及那么多的孩子，她冲我们笑了笑，叹气着说了一句话："Life never easy"，那种既无奈又坚定的眼神，我一辈子都忘不了，那就是兰卡之旅的最大收获。

至于电影，前些年微博上有个测试"IMDB的Top100看过多少"，我击败了95%的好友。我看片很杂，基本上有一定口碑的，无论是大众片还是小众片，各种类型，B级重口都照单全收，尤其是丧尸题材的电影基本上是看了个遍，配合奇书《僵尸生存指南》，希望日后做一款末日求生的游戏……好吧，能看这么多要拜三娘所赐，因为她看的比我多得多，估计接近2000部，战胜了100%的好友，我最多只有她的一半。而且她记性好，眼神好，那些被特技化妆过的人她也能认出来是哪部电影里的小配角。然后我们两个人也特别矫情，泪点一致，看到动情处两人就忍不住抱头痛哭了。

游戏、旅游、电影，三者其实有共通之处，就是"体验"，游戏是沉浸式的，旅游是实感式的，电影是幻想式的。生有限，活无限，既然有能一个让你体验别样人生的机会，何乐而不为呢?

曾经，我也很喜欢唱歌，可以模仿十来个歌手的唱法，参加过广东电视台的歌唱比赛还拿过奖，不过近年二次变声，就很少唱了……噢，对了，我还不喜欢卡拉ok——你在认真唱，旁边的人吃吃喝喝嘈嘈闹闹，唱得好唱得不好都要鼓掌，那种体验很糟糕。

曾经，我还是一位演员，拍过多个短片、演过几十场舞台剧、在一部电影上露过脸而且对白不止一句……但是俱往矣，如今我就专心做游戏。

旅行带给我体验一定会通过游戏来重现

最近的"片场大亨"刚刚产生了一种电影题材的游戏，而做一款末日生存的游戏更是我一直以来的心愿，在伊斯坦布尔登上城墙遗迹，回看《君士坦丁堡的陷落》，被那段波澜壮阔历史所感染，心想或者可以在游戏里做点什么，在卡帕多西亚乘热气球，觉得这过程做成游戏就太棒了……这些一切都还没实现，但我会努力去逐步实现。

爱好是因人而异的，哪怕是旅游，每个人的取向都各有不同，找到能让自己心灵得到满足的方法就好。在我的观察，其实很多人只有兴趣，没有爱好。兴趣，就是觉得某种事情有趣而已，比如说，我很喜欢吃雪糕，经过的雪糕店的时候，会买一个吃，这叫兴趣，但如果我会专门跑去吃一款你很喜欢的雪糕，甚至是决心要吃遍所有雪糕，去研究、分析、不同雪糕的口味、做法……这才叫爱好。再好比是一个人十年下来要吃8000碗饭，虽然数量很足，充其量只能说是一种生活需要，谈不上是兴趣，更不要说是爱好。所以，即使现在我按快门次数累计超过十万，我一直都不好意思说我是摄影爱好者。

不带功利地爱上一样东西，会让生活变得更有美好……不以结婚生子为目的爱情，才叫真爱（笑）。

给大家推荐自己最喜欢的五款游戏

1. 文明系列（PC），玩得最多是4，很适合老机器，长玩不衰。

2. 三国志系列（PC），玩得最多是11，也是长玩不衰，可惜AI还是太弱了。

3. 皇家守卫军（Kingdom Rush）系列（Flash/iOS/Anroid），都很好玩，我心目中全平台最好的塔防游戏。

4. 光明力量（MD），老玩家才知道的战棋游戏了，在我的心中有特殊的地位，每隔几年就拿出来重温。

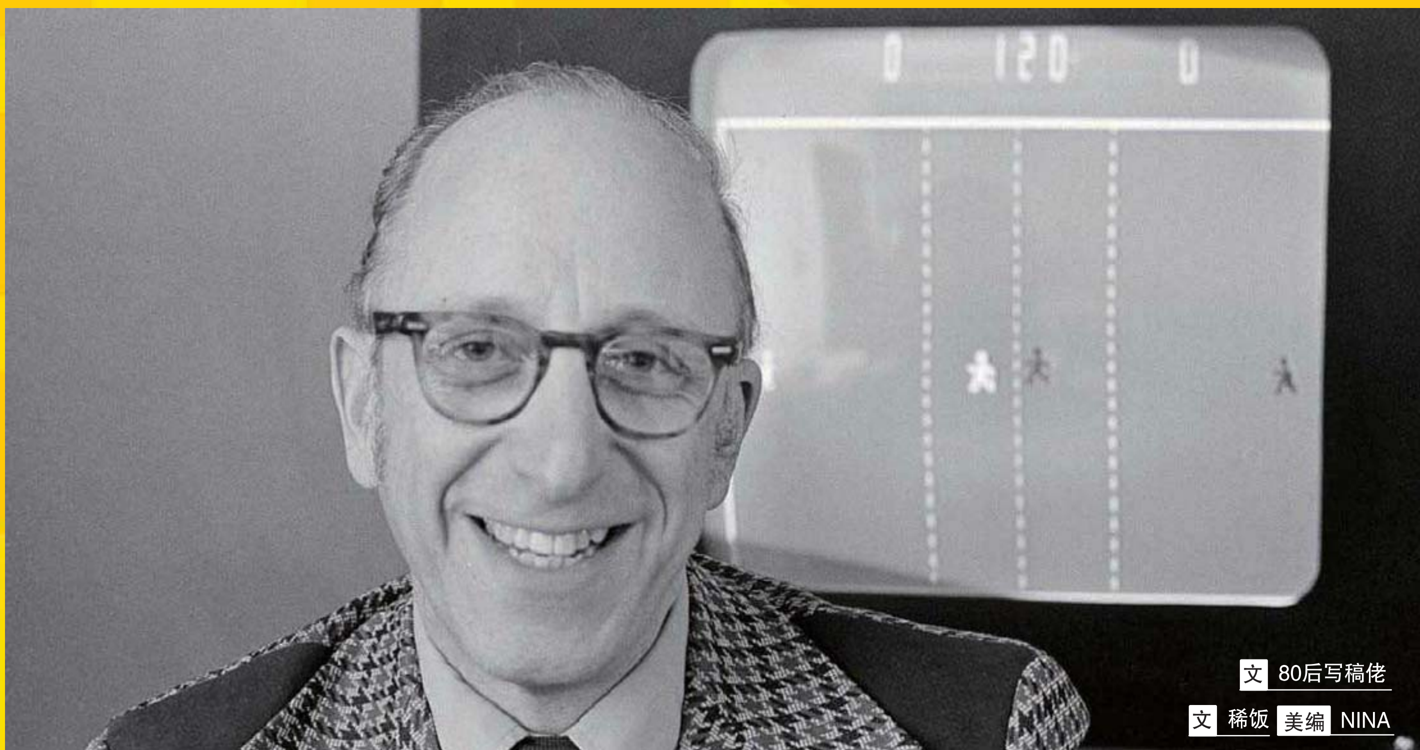
5. 大富翁（PC），大宇的最早的那个版本，历久常新，也是每隔一段时间就翻出来玩玩。

给心怀游戏梦想的朋友们提供一些建议

最近又有一位朋友对我说："做游戏是我的梦想，但总是没有合适机会。"我是这样对他说的：还是那句老话"机会总是留给那些有准备的人"，请问你为这个梦想付出过多少：

1	你玩过多少个热门的新游戏?
2	你每天看多少个游戏网站?
3	你关注的微博有多少个是和游戏有关的?
4	你关注的微信公众号呢?
5	你有没有将脑海里闪过的游戏创意用笔或电脑记下来?
6	你有没有将游戏创意写成方案?
7	你有没有搜索过做游戏都可以用哪些工具?
8	你有没有尝试安装过这些工具?
9	你有没有尝试拉上朋友一起做游戏?
10	你有没有花钱买过游戏?游戏中的金币呢?

如果以上问题的答案，"很少"占了大部分，"没有"又占了大部分，那么我想说游戏并不是你的"梦想"，充其量只是你的兴趣而已，连爱好都谈不上。如果你觉得自己还不够努力！就请加油吧！相信机会是会越来越近的！



文 80后写稿佬
文 稀饭 美编 NINA

游戏史的遗珠

电子游戏之父拉尔夫·贝尔

今天我们不说 PS4、XOne 这些当时得令的游戏平台，将视线回溯到电视游戏机的还没被发明的时代。

作为创造了很多伟大理论和新科技的种族，犹太人一直被冠以聪明智慧的光环；德意志土壤上的犹太人则是构成这个光环中最耀眼的明星，无产阶级的导师马克思、“相对论之父”爱因斯坦乃至曾经掌握世界经济命脉的罗斯柴尔德家族都是其中的代表；相比起那些耀眼的传奇，拉尔夫·贝尔则可以被看作是被历史掩盖光芒的遗珠。

说起贝尔，球迷都会想起那位“将球传给三秒之后的自己”的“大圣”，学霸们第一时间想起的是发明第一台的电话的“电话之父”，但游戏迷未必会知道，如今年产值数以十亿美元计的电子游戏产业是起源于这位老人在 1966 年的一场偶尔的头脑风暴。这位贝尔不仅仅是电视游戏机的创造者，还是伟大的工程师和发明家。除了第一台电视游戏机以外，他的的一生拥有超过 150 项发明专利：医用除毛器、低频率脉冲肌肉理疗机、潜艇追踪雷达系统、视频模拟飞行训练设备、有声图书读物乃至土星五号火箭和阿波罗 11 号的摄像机……

直到这位 92 岁高龄的老人在去年年末逝世，国内媒体关注度依旧不高，但在欧美科技业界引起了巨大的震动，不少媒体都用了大篇幅去缅怀这位“电视游戏之父”。作为游戏媒体，我们更愿意详细地回顾这位游戏元勋一生与游戏的情缘。

历史的翅膀

历史的发展总是由很多微小的巧合（甚至可以说是幸运）构筑而成，尤其是对于生于上世纪上半叶动荡时代的人们而言。

1922 年，名为鲁道夫·海因里希·贝尔（Rudolf Heinrich Baer）的婴儿出生在德国南部巴伐利亚州亚罗达尔本的一个犹太族裔社区，这注定了故事的开头并不会是个平凡而快乐的篇章。一战的失败德国因为赔款、战争消耗等等原因，国内经济一度陷入崩溃局面。贝尔的童年见证了德国如何通过外交手段逐步走出封锁，也见证了一个极权主义国家的升起。

1933 年对于犹太人来说是万劫不复深渊的开始，随着希特勒在这年上台担任总理，纳粹党对犹太人的暴力措施在这一年骤然加剧。他们与地方政府勾结，开始设立法外集中营，犹太人在法律和经济上受到了越来越多的限制后，就连教育、医疗这些社会基本权益乃至其生命安全都逐步受到了威胁。

也就是在这一年，11 岁的贝尔因为自己


▲1岁时的贝尔。



▶破玻璃之夜是德国地区犹太人受迫害进入顶峰阶段的标志。



▶贝尔当年应征远渡重洋回到欧洲时的照片。

的犹太血统被逐出了校园，他的青少年时代自此就与正规教育无缘，每天都生活在权利不断被剥夺的威胁之中。本应在上学年龄的他，只能每天在科隆街头拉着马车，挨家挨户地送牛奶。

这样的惨况在 1938 年到达顶点。1938 年 11 月 7 日，不堪长期受辱的犹太青年赫歇尔·格林斯潘在巴黎暗杀了德国外交官恩斯特·冯·拉特。这次事件不仅没有打击到纳粹政府的嚣张气焰，反而为他们将迫害犹太人的范围，从法律行为升级到大规模物理性冲突提供了借口。

很快，震惊世界的“水晶之夜”（或叫“碎玻璃之夜”，因为水晶之夜实际为当年中文翻译对于德文“Reichskristallnacht”的误译）事件发生。纳粹者对犹太人开始了无差别的残酷清洗行动，大量的犹太人遭到袭击，他们的财产被洗劫，超过七千家犹太人商铺和德国境内几乎所有的犹太教堂被扫荡一空。无数的犹太人被关进了集中营，随后遭到残忍的杀害。在整个犹太人大屠杀行动中，共计超过 600 万犹太人遭到杀害。不幸中的万幸是，在以色列犹太大屠杀纪念馆中，那长长的受害者名单上并没有贝尔一家的名字。

在水晶之夜发生前两个月，贝尔的父亲詹姆斯·贝尔已经嗅到了危险气息，于是赶紧带领着家人离开了家园，沿西北而上逃出了德国，来到了荷兰。然而在纳粹战争阴影下的欧洲中部显然不是久留之地。很快他们又踏上了远洋航班，逃往大洋的彼岸。当轮船停靠在新罕布什尔州的码头、双脚踏上大洋彼岸时，16 岁的贝尔开始了新的人生。

为了更好地融入到新的生活，他将名字改为更英语化的拉尔夫·亨利·贝尔（Ralph Henry Baer）。在没有生存威胁、机会相对平等的自由国度，贝尔逐渐显现出在机械方面的兴趣和天赋。他首先在一家皮套厂找到了一份工作。在工余的闲暇，他将精力投放在皮套生产机器的研究上，这个毫无机械理论基础的年轻人硬是捣鼓出了可以同时缝制五六个皮套的工具，这对他日后的创新给予了极大的精神鼓舞。而历史就在此时又一次用巧合来推动车轮的前进。

贝尔偶然翻阅杂志，上面的一道来自美国国家无线电学院的招生广告引起他巨大的兴趣。这是科技对于贝尔的启蒙，透过大气电波就能将声音和画面传送到城市每一个角落的“魔法”深深吸引了这个犹太青年。贝尔毅然从自己每周 12 美元的薪水中抽出四分之一，报读了该学院的函授课程。两年之后，他从美国国家无线电学院毕业，正式告别了每天工作十个小时的皮具厂工作，转而成为了一名无线电维修技师。

不过贝尔的无线电维修技师工作只是维持了不到三年。随着第二次世界大战爆发，一直置身事外的美国也无可避免地被卷入了战争的漩涡。年轻的贝尔被征召入伍，重返欧洲大陆，对抗那些对他和他的犹太伙伴做出种种恶行的纳粹分子。由于贝尔的无线电技能，他在里奇堡同许多来自中欧的犹太入伍者们一起进行了军事情报的训练后，并没有被派往前线直接参与战斗，而是前往英国伦敦美军总部的军方情报部门担任情报官，直属于盟军欧洲区最高指挥官——艾森豪威尔。

贝尔丰富的无线电知识和天然的亲和力在其为前线战士撰写的无线电操作和训练指南中得到充分体现，为即将到来的诺曼底登陆做出了自己应有的贡献。在同盟国反击的号角声中，成为了德军武器专家的贝尔，日子过得相当充实。除了日常的指导工作外，在业余时间他除了自学代数，其无线电技术也得到了发挥。他将收缴得来的德军的地雷探测器改装成了收音机，让炮火声中多了几分音乐的浪漫；除了地雷探测器，他还收集了各式各样德制武器，重达 18 吨，这些武器目前陈列于美国军事博物馆。

军队的历练，使得贝尔的意志更加坚定：“如果我在军队学到了什么的话，那就是无论任务多艰巨都要能把事情做好。这个道理在我后期生活中起了重要作用。”



▲当年军队也通过模拟系统来训练士兵，这也成为了电视游戏日后的雏形。

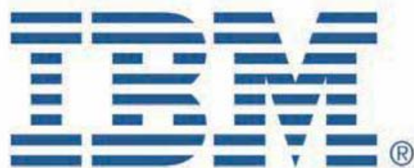


▲年轻时代的贝尔。



▶纳粹崛起，犹太人的商铺被纷纷砸毁，贝尔一家正是在局面恶化到如此状态的前夕，逃出了德国。

电视游戏的顿悟



▲至今仍然如日中天的IBM也是当年贝尔的老东家之一。

1945 年，二战结束，过千万受到战争动员而奔赴世界各地的美军士兵将返回本土，这些人的安置问题成为了当时美国社会亟待解决的任务。罗斯福政府吸取了一战时军人安置失败的教训，提出了具有深远历史意义的《1944 年退役军人权利法案》。许多退役军人凭借这项法案提供的教育福利与就业机会，成为了美国社会的中坚力量，壮大并巩固了美国的中产阶级的群体。23 岁的贝尔就是其中的一员。得益于法案的资助，让好学的贝尔有了绝佳的进修机会，被无线电科技深深吸引的贝尔又一次不走寻常路，他报读了由机械电视发明者——山纳布里亚（Ulises Armand Sanabria）——创建的美国电视理工学院的电视工程学专业。

时至今日，电子游戏已经发展成一个数以十亿计的庞大产业。但是在近大半个世纪以前，甚至连电视机，都只是一个黎明产业。作为当时世界的科技核心，整个美国也仅有数千台电视机，而世界上拥有电视机数量最多的英国，也不过有两万台左右。

冷门的选择让贝尔的职业生涯早期遭受一番飘泊：毕业之后的贝尔只能暂时委身于纽约的一家小电器店干起了无线电技师的老本行，主要负责修理电视机和收音机。不过很快，他的才能就被赏识。1949 年，他进入制造医疗电子仪器的 Wappler 公司担任首席工程师。在那里待了不到两年时间，他发明了医用除毛器和低频率脉冲肌肉理疗机等医用设备。1951 年，他被挖角到罗拉尔电子公司担任高级工程师，为 IBM 设计电源线载波信号装置。期间又出任了电晶体公司（Transitron.inc，在上世纪 60 年代倍受股民追捧）相关工作并且一度荣升副总裁职位。

飘泊的只是贝尔的职场生涯，他的灵魂在这个时期找到了归宿。1952 年，30 岁的贝尔和丹娜·温斯顿（Dena Whinston）结成佳偶，开始了 50 多年的相濡以沫的生活。



▲贝尔的全家福。

▼贝尔当年最为重要的老东家之一，Sanders Associates。



"天生我材必有用"，上帝并没有抛弃贝尔在无线电上的知识，更何况那是当时得令的才华。

20 世纪 50 年代，美国经济进入了高速稳定发展的"黄金时代"，人们的生活水平提升，对电视等生活娱乐物品的需求开始增加。这种需求也推动着生产的进步。

1955 年，罗拉尔电子的高层派给了贝尔一项新的任务——"制造出最好的电视机"。尽管不断地变换职业和行头，贝尔对无线电行业的爱始终没有改变，当他接受了要求后，萌生了一个新颖的想法，一个足以从根本上改变人类娱乐事业的新项目——电视游戏。用贝尔的话来形容，这是"epiphany"：一次对事物真谛的顿悟、一次神迹的显现。但很不幸，贝尔的顿悟和神迹并没有让他得到上司的青睐。

"当然，我得到了一个官腔式的回答'谁会需要这玩意'，然后什么都没有发生。"贝尔在回忆那时的情景时如是说。他的老板认为电视游戏事业不仅很古怪，而且太昂贵。光是 IBM 的订单已经足以占用公司的所有日程，贸然开发前途未卜的新功能会影响工作进度，于是断然拒绝了贝尔的建议。

经历挫折的贝尔并没有放弃电视娱乐的创意，而理念的不同注定了他只是罗拉尔电子的一个过客。一年后（1956 年）他离开了罗拉尔电子，加入了新罕布什尔州当时最大的雇员单位、国防工业公司 Sanders Associates。

然而，新的公司并没有为贝尔"电视游戏"概念的实现提供任何的帮助。贝尔出任的是该公司装备设计部门经理，手下包括工程师、技术员和后勤支援在内有接近 500 人，他的工作变得十分忙碌。当部门需要处理一些涉及显像设备的程序时，他的部门乃至整个公司竟然没有一个可用之才，可以说是与广播电视技术发展风马牛不相及。

贝尔只好将自己的概念搁置，等待适合的时机再开启。没想到这一等便是 11 年的时间。在这期间电子游戏事业开始了它缓慢而具有里程碑意义的萌芽阶段。

1958 年，在布鲁克海文国家实验室（美国政府的核实验室）工作的物理学家威廉·希金伯泰（William Higinbotham），为了展示科技的亲和力以打消周围农场主们对核实验室的担心，和同事用计算机在圆形的示波器上制作出一个非常简陋的网球模拟程序，只有一个白色圆点在一条白线两边来回跳动，并把它命名为《双人网球》（Tennis for 2），农场的人们对这个新鲜玩意惊讶不已。一年后，希金伯泰改进了这一发明，他将《双人网球》通过 15 英寸监视器显示。尽管没有使用日后常见的视频信号技术，希金伯泰还是获得了"电子游戏之父"的称号。当然，这和贝尔的"电子游戏（Video Game）之父"在意义上并不相同。



▲《Tennis for 2》的确可以被称之为第一款电子游戏，却不是电视游戏。

在此之后，继承开拓者陆续出现，两年之后，麻省理工学院学生史蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）在实验室设计出了《太空大战》（Spacewar！），这是真正运行在电脑上的第一款交互式游戏。游戏在 PDP-1（编程数据处理器 -1）上运行，使用新阴极射线管显示器来显示画面。相比起《双人网球》，《太空大战》除了表现力更加细致之外，更为重要的是该游戏可以在其他计算机实验室中运行，这意味着电子游戏并不是孤立的艺术品，同样有着商品化和普及化的潜力，尽管在那个时候因为资讯交流匮乏的原因，就连贝尔都无法知晓这些游戏。

而要令游戏真正普及，需要一个被消费者普遍接受并且融入到日常生活中的载体——电视。经过黄金时代的发展，电视的制作成本不断下降，本是高档货品的电视已经放下身段，走进寻常百姓家。在上世纪 60 年代中期，美国家庭已经拥有超过四千万台电视机，其潜在巨大而宽广的市场令一直留心观察的贝尔更加坚信电视游戏的未来，多年的积淀终于在偶然的灵感火花下迸发出光芒。



▲《太空大战》虽然精彩，但只能在电脑上运行在那个年代来说却显得过于高端。

"棕盒子"的诞生





▲贝尔在研究电视游戏机时的纪念照。

◀灵光一闪造就了贝尔的第一款原型机"棕盒子"诞生的契机。

1966年的八月最后一天，贝尔因为公务旅行而来到了纽约。他在公交车总站等待另一位同事前来，接下来他们将进城拜访一位重要的客户。

百无聊赖的贝尔突然灵光一闪，连忙将瞬间的灵感纪录在了随身的笔记本上，"我清楚地记得，那是一个阳光明媚的日子，我坐在那儿，在一本放在膝盖上的螺旋装订小笔记本上奋笔疾书……"

贝尔形容那是一个灵光闪现的"神奇时刻"（Eureka moment），上帝用奇妙的巧合推动历史的前进脚步。

很不幸，这些即将改变人们电子游戏历史的笔记如今已经遗失；但幸运的是，贝尔将这些思路和设计在第二天（1966年9月1日）早上系统地整理成报告文件。其主要内容是详细阐述了"游戏电视设备"的概念，列举了以电视作为显示器所能够玩到的游戏类型，诸如动作游戏、桌面游戏和运动游戏等等，将第三和第四频道改造成LP频道（"LP"是英文Let's play的缩写），为大众提供当时很受欢迎的纸牌游戏和其他游戏的介绍。

而最重要的是，贝尔主张开发一款辅助的小型"游戏盒子（Game Box）"，并且以25美元左右的价格进行零售。这款游戏盒子主打运动和动作游戏，"使得人们的观察力和动手操作能力得以充分发挥"，并且通过游戏主机这种对各个阶层都拥有普遍吸引力的产品，使得家庭成员能够亲密地聚集在电视这样"传统的被动接收装置"前面，享受交互式和沉浸式的娱乐体验。而当时美国实际的电视使用情况是：尽管全美拥有超过四千万台电视，但除了每晚6点的新闻节目以外，人们根本不会主动地坐在电视前，要让他们使用电视"简直就像乞讨一般"。

贝尔的颠覆性、突破性的思维性无疑迎合了潮流的发展。这些思维并没有因为时代的变迁和科技的进步而过时，反而像一个充满生机的源泉，渗入到每一代游戏机的开发土壤中，成为游戏主机开发的基本理念。

回到办公室后，贝尔委托手下的一名工程师将4页文件整理成标准的制作流程并且存档，然后开始着手将目标付诸实践。这是他第二次尝试制造电视游戏，和上一次不同，他并不打算像十年前那样只是纸上谈兵。

这次尝试依旧是困难重重，毕竟军工企业Sanders Associates和电视行业几乎没有任何交集。但幸运女神再次眷顾了这位犹太人，正如前文提到的那样，作为部门经理的贝尔当时正在管理一个庞大的团队来运营项目，在他的优秀的安排管理下，动用了部分技术员进行私下开发研究，这不但没有影响项目进度，甚至还没有动用部门的额外经费就使这个带有私心的项目成功运营。

从1966年9月开始，贝尔就和和工程师伙伴鲍勃·特兰姆雷（Bob Tremblay），开始了长达大半年的"私人研究"，他们设计出一款概念机，玩家可以控制屏幕中的白点移动轨迹和改变其大小，贝尔在此基础上设计出一款玩家可以控制白点互相追逐的游戏，这款游戏被命名为《追击》（Chase）。

有了这样的基础，贝尔信心十足地向公司高层展示自己的理念和创意。人们对新鲜事物往往第一时间持有怀疑态度，而令他们打消怀疑的最好方法，就是让他们体验到个中的真味。在此之后，这样的方法为贝尔在许多挑战中的最后获胜打下了坚实的基础。

贝尔提交的方案获得了公司高级主管赫伯·坎普曼（Herb Campman）的赏识，后者资助了2500美元作为研发的启动基金（按照物价，相当于现在17000美元）。贝尔选取了工程师比尔·哈里森（Bill Harrison）作为第一位助手，开始制造代号为"TV GAME UNITS"的原型机。但是在游戏机成型之前，他们首先在游乐场玩具枪的基础上开发出光枪。在此之后，随着比尔·拉什克（Bill Rusch）的加入，硬件的开发进入了加速轨道。

上马的项目自然和之前的小打小闹不可同日而语，作为项目的监督，贝尔变得更加忙碌。当游戏机硬件开发如火如荼地进行的时候，他不得不停下了许多装备部门的工作，一头扎进那个"特别实验室"之中。作为国防企业，Sanders有着很好的保密设施，贝尔领导的"秘密实验室"位于新罕布什尔州南部的纳舒厄市桑德斯运河街，一个明面上远离公司一切业务的地方。贝尔在秘密的地方一干就是数年，而游戏软硬件的开发也都渐入佳境。

贝尔首先着力的是游戏的双人化，1967年5月7日，历史上第一次双人电子游戏开始测试，作为"电子游戏之父"的贝尔在追逐战中还输掉了比赛。而在游戏的类型方面。他们的游戏主机已经不再是只能玩追逐游戏的主机，在贝尔的体育游戏理念驱动下，他们开发的主机可以玩乒乓球、排球、手球、足球、曲棍球等一系列运动游戏。

更具创造性的是，他们成功地将"手柄"和"光枪"引入到视频游戏的范畴。

贝尔研制的手柄，没有被世人所熟知的十字方向键（那是到上世纪80年代才由横井军平发明的创意），手柄和主机连成一体，就像是另外两个"盒子"，手柄上有圆形按钮和开关，一个用于控制垂直运动，另一个则控制水平运动，水平摇杆顶端的拨号盘则用于控制一些代表小球和鱼雷的光源。从某种意义上来说，这是真正的第一个电子游戏主机手柄。

光枪最早出现的场合是在大型游乐场中，以机械式的感光形式模拟设计体验。贝尔创设性地将其运用到到电视游戏屏幕上，并且设计了一些简单的射击游戏，为后来的FPS和TPS游戏提供了最基本的模型。毫不夸张地说，如果没有贝尔当年的尝试，FC时代发售超过3000万的光枪Zapper以及后来的各种电子光枪射击设备，乃至FPS和TPS游戏的历史都将会被改写。

成就与困难总是并存，随着开发的深入，坎普曼最初私人拨给的研究经费逐渐消磨殆尽。在出成绩之前，Sanders Associates公司明显不愿意为这个半私人性质且还在不断烧



■棕盒子的原型机内部线路非常复杂。

钱的项目投放更多的资源。为了筹措资金，贝尔动起了将产品部分所有权卖给有线电视公司的主意。有线电视可以传输静态图片当做游戏背景，这是在贝尔原本的计划之内，只是将其提前进行以便获取进一步的开发资金。1968 年 2 月他们找到了电子提词机公司副总裁休伯特·施拉弗莱（Hubert Schlafly）并向其展示产品原型机，施拉弗莱被贝尔所创造出来的“新玩意”和美好的市场愿景所吸引，随即便与 Sanders Associates 公司签定协议。贝尔的创造历史之旅得以延续。

1968 年底，在历经了 7 度测试改进之后，“TV GAME UNITS”原型机终于正式完成。主机由几十个电晶体和二极管组成，具备彩色图像信号输出功能（当时的电视机并没有 AV 线这样的视频输入设备，游戏机的视频输出必须夹在机顶的天线上），外表覆盖着棕色木纹以及十六个游戏切换按钮，可以通过其切换成国



▲多年后手拿自己当年的杰作，贝尔仍然一脸骄傲。

际象棋、手球、高尔夫、乒乓球等游戏，由于其木质的外壳，“TV GAME UNITS”有了更亲切的称呼——“棕盒子”。

时至今日，我们仍能在国外的视频网站上找到贝尔正在测试时的录像；在美国国家历史博物馆中陈列室中，也能看到“棕盒子”的身影。

“棕盒子”是贝尔第一个拥有专利的电子游戏产品，在申请的过程中，还发生了一件趣事：当时贝尔和专利审查员在一些细节上产生了分歧，双方在没有现实证据的情况下争执不下。于是贝尔干脆把“棕盒子”接在了办公室的电视机上，“十五分钟内，这层楼面的所有专利审查员都跑来了这间办公室，想要玩游戏”。这就是游戏的魅力，贝尔又一次用成功的体验征服了怀疑，为他成功地获得了一份专利书。同样，尽管贝尔已经在游戏事业上取得突破，但并没有在瞬间改变商人们对游戏行业前景的怀疑。

在贝尔潜心制作游戏主机期间，他的上司对他还在忙活着游戏机项目感到惊讶。直到多年之后，随着专利授权费用以及诉讼获胜所获得的赔偿变得极为可观，他们的态度才迅速改变。

而对于当时的贝尔而言，接下来只要找到合适的量产厂商，“让我们来玩电子游戏”的概念就能变成现实了。

米罗华奥德赛的难产之路



▲米罗华公司当年的LOGO。

尽管贝尔取得了专利，“棕盒子”也显得完成度极高，距离市场只有一步之遥。但是这一步，贝尔足足走了四年，这是为什么呢？

原因在于一个最主要和根本的问题依旧没有解决。贝尔虽然拥有了游戏设备，但缺乏载体和真正推向市场的资本。按照贝尔最初的构思，他希望直接从有限电视行业入手，将“棕盒子”连上电视天线之后再接驳到特地为游戏而改变的第三和第四频道，然后进行游戏。这种方案很大程度上需要美国国家电视公司和电视台的高度配合。Sanders Associates 与电视公司的接触与“棕盒子”的开发是同时进行的。但在接近两年时间，他们的争取并没有获得成功，原因并不难猜到，有线电视产业在六十年代后和七十年代初表现不佳，这导致大量的投资者对于电视行业都看淡，更遑论是电视公司所提供的游戏。贝尔于是决定改变策略，绕过电视频道，从电视制造商处入手，希望找到合适的量产和发行方为其制作特定的频道，毕竟国防企业 Sanders Associates 并没有这样的渠道和资源。

1969 年开始，他们邀请了通用电气、摩托罗拉、美国无线电公司（RCA）、喜万年集团（Sylvania）和飞利浦旗下的电视制造商米罗华公司的代表来到了纳舒厄，并且向他们展示了棕盒子游戏，希望吸引他们制作相应的电视机。但大部分的传统剧巨头只是看到了对未知领域的风险，却没有正视游戏市场的巨大潜力与挑战的魄力，RCA 一度和他们签订了生产许可协议，后来也因为各种原因这个项目胎死腹中。

唯有米罗华公司的市场营销副总裁格里·马丁（ Gerry Martin）慧眼识珠，他将棕盒子的演示带到了自己的公司，“这是个进步的尝试”，贝尔这样评价那次演示。接下来，马丁花了很长时间来说服了公司的其他高层。在 RCA 放弃了棕盒子一年之后，1971 年 3 月，米罗华终于与贝尔和 Sanders Associates 签订意向合同。之后 Sanders Associates 为其申请三方专利，其名称为“电视游戏与训练装置（Television Gaming and Training Apparatus）”，并且委托米罗华进行制作和销售。

为了让产品外观更佳，以及对于成本和耐用性的控制，“棕盒子”在上市前接受了一系列的改造：彩色信号输出线圈被廉价的塑料面板取代，更适合当时的电视机屏幕。机身和手柄的木质结构也变成了后来人们所看到的白色和棕色的外壳所取代，主机上的 16 个游戏切换按钮也被更小的插销电路板取代，历史上第一款可更换卡带的游戏机就此诞生。这是超前于时代的一款设计，在奥德赛之后的很多款游戏机都是采用内置游戏的形式，包括后来大红大紫的雅达利系列在最初阶段也是如此（雅达利的第一款游戏机甚至只内置了一款游戏）。事实上新的线路板结构在性能上远不如“棕盒子”，在删除彩色图形功能，仅支持半透明彩色覆盖之后，新产品的成本得以下降并控制，新产品的最终名字被定为“米罗华奥德赛（米罗华 Odyssey）”。

在此之后，米罗华还召开了秘密演示会，吸引传媒来进行采访。果然当奥德赛一经面世就受到了媒体的追捧，因为当时坐在电视前的人可以控制电视画面的想法不可想象。经销商和记者们惊讶地“从地板上捡起下巴”，出于保持神秘感的关系，电子媒体将奥德赛称为是“神秘的产品”。奥德赛游戏机可以说是游戏行业巨大、史无前例的进步，自然吸引了大批潜在玩家的关注。

1972 年 9 月，历史上第一台真正意义上的商品化的电视游戏主机——奥德赛正式上市，型号为 1TL200，定价为 100 美元。在当



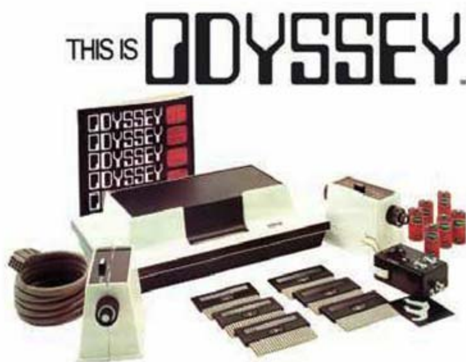
▲开创了电视游戏机先河的米罗华奥德赛。

时这并不是一个小数目，按照物价估算约等于现在的680-700美元，比于一台16G版的iPhone 6还要贵不少。可以说，奥德赛和贝尔都在进行一场冒险。而这次冒险显然获得了不错的回报，在当年的圣诞节还是卖出了惊人的13万台。直至1975年第一型号停产，1TL200卖出了33万台主机，8万把光枪。这对于史上第一台电子游戏机来说，算得上难能可贵。

而随着奥德赛的发售，在70年代中期，“视频游戏(Video Games)”的概念正式兴起，而家用机电子游戏行业的第一世代竞争正式开始。



▲米罗华奥德赛的乒乓球游戏在电子游戏史上有着至关重要的地位。



▲米罗华奥德赛的全套配件。

始祖之争



▲更注重推销的布什内尔一直试图以电子游戏之父自居。

奥德赛作为第一个“吃螃蟹”的主机，在没有前车之鉴的情况下，难免会发生一些失误，其中一些可算瑕不掩瑜，而某些失误则是对未来有着深远影响。

大众消费者对于这项新颖的消费品充满好奇，尤其是在媒体发酵的情况下，在发售初期，奥德赛的供货量一度不足，而设计上的不足也限制了获得长期红利的能力，米罗华的长远战略也出现了问题，这个我们容后再述。最大的问题是，贝尔和奥德赛面临着日后成为一代王者的“雅达利”的竞争，而导致奥德赛最终没能取得更大成就的失误就在这里。

1972年5月，加州伯林盖姆，在奥德赛秘密演示会上，贝尔以及几个月后将要发售的奥德赛游戏机联袂在此率先发行商和媒体人士



▲从今天的标准看来，《PONG》简直是元祖级的山寨作品。



▲虽然在官司上赔了钱，但是布什内尔仍然让雅达利获得了壮大的机会。

见面。可以说，这是一次成功的展示，媒体为之惊艳和追捧。但有一个人在看到奥德赛的乒乓球游戏展示时，对其感到不以为然。这个人是安派克斯公司的工程师诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell），而他日后的公司叫做雅达利。

1971年，“雅达利”的创始人布什内尔耳闻目睹惠普、英特尔创业成功，决心自己也闯出一番事业，而他的启动资金仅有500美元。布什内尔把女儿住的卧室腾出一间改成工作室，开始了他的业余创业生涯。他和Nutting的工程师们一道将史蒂夫·拉塞尔发明的“太空大战”移植到街机平台，并且改名为《电脑空间》(Computer Space)，意图打开大众娱乐市场。这是世界上第一部投币式电子游戏机，但是布什内尔遇到了和贝尔一样的尴尬：人们对于新事物的接受需要一个过程。《电脑空间》的“复杂”操作让小孩和成年人都对其兴趣缺缺。《电脑空间》最终以产出了一千五百台，却只卖出了几台的成绩惨淡收场。布什内尔只得另觅良机。

奥德赛的创意让布什内尔眼前一亮，但对于演示的乒乓游戏，布什内尔“并不认为那是（奥德赛）一个聪明的做法”，奥德赛靠电池驱动，不能输出声音，还缺少计分系统，需要写在特制的纸上等等缺点在布什内尔眼中成为了其无法达到更高成就的重要原因。但这并不妨碍他在一个月后和泰德·都布尼（Ted Dabney）各出资250美元于1972年6月27日在加州圣克拉拉工业区一座1000平房英尺厂房内创立了雅达利，并且通过雅达利首席工程师阿尔·奥尔康（Al Alcorn）将奥德赛的乒乓游戏移植到街机上，以乒乓球发出的声音简单直接地命名为“PONG”。

“PONG”具备计分功能，还可以通过同步发生器输出音效，这无疑比起“奥德赛”更具有技术优势。布什内尔和奥尔康决定把PONG的原型机放在一家名为Andy Capp’s Tavern的酒吧里，因为该啤酒吧有一个游戏室，在当时这样的酒吧并不算多。

两周之后，奥尔康接到酒吧老板的电话称机器坏了，请他们赶紧去维修。老板就对奥尔康说：“艾尔，这真是件奇怪的事。当我今天早上打开酒吧门之时，有两三个人等在门口。



▲当年的布什内尔（中）和《PONG》。

我开门之后，他们径直走向游戏室去玩 PONG，却什么东西都不买。这是以前从来没有发生的事。”

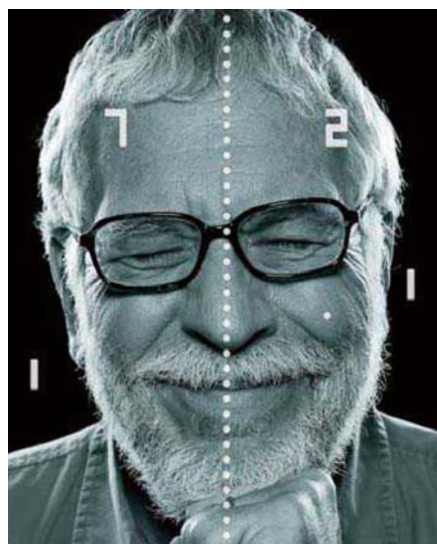
有感于人们的热爱，奥尔康决定尽快修好游戏机。但是奇怪的是，无论是工作的线路板还是显示器都没有任何问题，这让奥尔康百思不得其解。最后当他打开投币盒时，盒子里的硬币一股脑地流到了他的手里。他顿时明白到，这是因为硬币塞都塞不进去了。于是他把硬币都装进袋子里。然后找到老板说，问题解决了。并将自己的名片塞给他说：“以后再发生同样的事，直接打电话找我就行了。”

虽然则是一件趣闻，但是也从侧面反映了两件事，一是贝尔发明的游戏拥有巨大的市场吸引力，二是布什内尔和雅达利的麻烦就要来了。

1973 年，雅达利开始设计“PONG”的家用机版本，这是一次危险却又成功的冒险，玩家不会关注哪款主机先来后到，只会关注谁更好玩，当 1975 年 PONG 的家用游戏机上市时，这款已经大学娱乐室和酒吧上已经大行其道、随处可以听到的“乒乒乓乓”夹在着电子嘘声和响声的游戏能够在家里的电视前就玩上，这一噱头极大地激发了玩家们的购买欲望。可是这一举措不仅触动了玩家的神经，还动了专利拥有者的奶酪。

卧榻之侧岂容他人酣睡，米罗华和 Sanders Associates 用一纸起诉将雅达利告上法庭，贝尔作为重要的证人出席了听证会。在法庭上，贝尔将他和两位工程师的足有 5 英尺高的开发笔记搬到法庭之上，并且在堂上演示了奥德赛的乒乓球玩法。这样决定性的证据使得这场官司的胜负变得毫无悬念。由于对方认为自己“不聪明”，也直接导致了在很长的一段时间里，贝尔和布什内尔的关于“电子游戏之父”的名号上的相轻，“布什内尔在过去的 40 年里讲的都是毫无意义的故事。他不过是无法放弃那些影响他遗产的事情，而我对他的感觉——生命苦短，何必怨恨太多……”这是贝尔的评价。

而米罗华和 Sanders Associates 对于雅达利侵权案审判的最后结果是，前者获得了大笔的赔偿金和一条致富的财路。在之后的很长一段时间里，家用游戏机生产商在每一次推出新的产品时，都必须向版权拥有者米罗华和 Sanders Associates 支付一定数量的授权金。尝到甜头的米罗华在 1993 年专利废除之前，在十年间起诉了十多间公司，其中甚至包括了动视（Activision），获取了超过 1 亿美元的赔偿。1985 年任天堂起诉米罗华，指出第一款视频游戏（Video Game）应该是 1958 年威廉・希金伯泰的《双人网球》，因此要求法庭废除奥德赛的专利。法官则认为《双人网球》并未正式运用视频信号，因此不能算“视频游戏（Video Game）”，任天堂败诉。家用游戏机生产商仍需



向 Sanders 公司支付授权金，直至 1993 年专利权到期。

在这些诉讼中，贝尔也作为关键证人多次出庭作证，为每一次的胜诉保驾护航。在专利的意义上来说，贝尔这样做无可厚非；但从客观的角度上来看，他们最终既被主要的竞争对手利用自己的优势，又没有彻底将其封杀，得到的只是一笔令自己心安的补偿金，这无疑为后来奥德赛系列的衰落埋下了伏线。成功是历史的各种巧合所造就，失败亦然。

二度冲击和顺势转型

专利官司对于米罗华来说是成功的，但对于贝尔的游戏机事业来说并非如此。由于专利案所带来的巨大财富，使得米罗华对于贝尔的升级建议和设计置若罔闻，比起花大力气升级创新和抢占市场份额，他们更愿意继续透支已有平台的潜力，以及在专利授权费和专利诉讼的胜诉中获取丰厚的回报。

而反观雅达利，尽管输掉了官司，他们还是赚到了。他们付出的赔偿金可以看作是专利授权费，因此得以奠定了自己在家用机上的地位和保留了份额。布什内尔在 1976 年将公司以 2800 万卖给了华纳，获取了巨额的开发资金，让其在 1977 年 10 月，耗资超过一亿美金成功开发了雅达利 2600，成功开启了电子游戏机的第二世代。除了在硬件商的进步外，雅达利也从“PONG”的软件问题上得到教训，加大力度开发自主知识产权的游戏。值得一提的是，1974 年，当时年仅 19 岁的苹果教主乔布斯加入雅达利，负责开发电子游戏。并且在 1976 年，苹果的两名创办人乔布斯及沃兹尼克参与设计及开发了经典的打砖块游戏《Breakout》。

1977 年初雅达利成立了软件研发部，专门开发主机的相关软件。但由于管理不善，到 1978 年末，他们生产的 80 万部主机只卖出了 55 万部。这直接了导致布什内尔离开，也是贝尔对其嘲讽的最主要话柄。不过话说回头，布什内尔的不幸对于处于对抗的漩涡中各方都是福祸相依。

接任总裁职位的雷・卡萨尔（Ray Kassar）为雅达利带来了现代化的管理手段，实施了一系列的市场宣传活动。1979 年雅达利 2600 成为最畅销的圣诞礼物，当年销量超过了 100 万部，到了 1982 年，雅达利 2600 的销量达到了 800 万台，这又是贝尔一直无法企及的高度。

在雅达利大规模抢占家用机份额的时候，米罗华只是推出了奥德赛 1000，其游戏形式和 PONG 大同小异。而那个时候，雅达利已经在大举研究和电视机分离并且可以自由替换卡带的游戏机。这个错误的决定直接导致了米罗华在市场上的失势，也在某种意义上背叛了贝尔的愿望。

对于那段日子，贝尔回忆道：“当米罗华逐渐远离我的时候，我去了 Coleco 公司，帮助他们用 GI AY-3-8500 单芯片设备开发出



▲在欧美地区，雅达利2600可谓是真正意义上的一代神机。



▼走硬件多元化路线的Telstar上出现了后世大量外设操纵器的雏形。



▲西蒙的游戏模式经久不衰，就连移动端上的塔防作品《王国守卫军 起源》当中都有对其致敬的彩蛋。

了电星一号卫星，帮助它通过了 FCC 的测试，然后又帮 Coleco 开发出了下一代视频游戏主机。”

1976 年到 1978 年，贝尔和其领导的团队在东家 Sanders Associates 的牵针引线下，成功地为 Coleco 成功研制了 Telstar 系列游戏机。尽管口头上对布什内尔并不认同，但是并不阻碍他在吸收竞争者的长处并进一步优化自己的设计，创造出一系列富有特色的产品，再度尝试站立在第一世代游戏的巅峰。

Telstar 是最早采用通用公司所生产的 AY-3-8500 及后续系列芯片的游戏机产品，有了性能良好的芯片作保障，贝尔可以放开手脚为新主机加入新元素。在 1976 年 1978 年三年间，贝尔一共设计并生产了十四款 Telstar 游戏机，几乎每一年都有小幅度的升级，而同一年的产品更多主打的是外观上的变化。例如 1976 年出产的两款游戏机 Telsatr 元祖机和 Telstar Classic，其惟一的区别是后者采用高级的木质外壳，算是弥补了贝尔对当初“棕盒子”未能面世的遗憾。

1977 年到 1978 年的十二款产品更进一步，不仅尝试各种新的的工业外观设计，更是拓宽了搭载的游戏阵容，在原本冰球、手球和网球等三种 PONG 游戏的变体基础上增加了回力球（一种与手球相似的球类活动，流行于拉丁美洲），并且在各种机型中尝试使用新的升级芯片，逐步实现之前未能应用的彩色图像和声音效果。其中 Telstar Ranger 搭载了两把光枪，同时增加了两款光枪游戏“标靶”和“双向飞碟”，Telstar Gemini 在此基础上修改了手柄的设计，Telstar Marksman 则是增加了光枪的体积并增加了后座枪托，使之更有 FPS 游戏的真实感；Telstar Combat! 则是增加了手柄，实现了四人游戏；最为特别的是 Telstar Arcade，将左轮光枪、赛车游戏方向盘和换挡杆整合在三角形的主机上，每一面都独立承载新的 MOS TechnologyMPS-7600 芯片，玩家可以不使用其他外置设备就能玩到三种游戏，不能不说贝尔的匠心独运。

整个 Telstar 系列在三年间总销量突破 100 万台，这对于贝尔的履历来说是一个进步，但对于发展迅猛的家用机行业来说，尤其是破而后立的雅达利 2600 来说，只能勉强说是有竞争力而已。

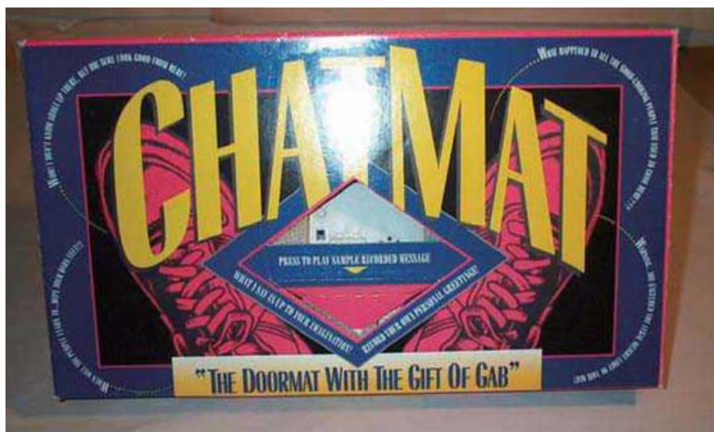
1978 年的中后段，米罗华终于感受到了失却市场份额所造成的负面影响，于是他们又想起了被自己背弃的老熟人贝尔。在米罗华邀请下，贝尔暂时回归到米罗华开发奥德赛 2（Odyssey2）。这款设备本来是被 米罗华 公司所抛弃的产品，当时又被贝尔拿了出来。奥德赛 2 充满了贝尔的创意思维，这在市场上很多游戏都在抄袭雅达利的设计时更显得难能可贵。它包含一个完整的薄膜键盘、声音合成单元还有一个特殊的编程单元，贝尔和米罗华为其加入了超过五十个游戏，其中还包括红极一时的游戏《吃豆人》和利用操作面板游玩的棋盘类战略游戏。独特的创意使得奥德赛 2 在 2009 年 IGN 网站的所设立的史上最伟大游戏机榜单中，获得了第 21 名的成绩。

令人觉得可惜的是，奥德赛 2 没能撼动雅达利 2600 的地位，这让贝尔心生退意。随后因为市场上劣质游戏泛滥，加之市场上同质化的游戏机型不少，使得北美市场游戏机市场陷入了崩溃，雅达利的王朝也在风光数年之后轰然坍塌，行业的快速变迁彻底断绝了已经年逾花甲的贝尔回归电子游戏事业的念头。

直到八十年代中期，任天堂凭借 NES（FC）成功登陆北美市场，独领第三时代风骚，资讯时代的到来使人们更多地记住了山内博（溥）、宫本茂和横井军平这些当时得令的游戏从业员，或者是懂得包装和营销自己的布什内尔之类的名字，却逐渐淡忘了贝尔这位对于那些辉煌有着不可取代的作用的老人。

贝尔的十多年的正式游戏开发者生涯在游戏机还没达到第一个顶峰时就已经草草结束，然而上天再一次眷顾了这位年近花甲、对机械充满热忱的犹太人。虽然关上了视频游戏的大





▲会说话的门垫CHAT-MAT也是一项划时代的发明。

◀Bike Max所蕴含的理念已经成为了现今自行车爱好者必备的行驶记录仪的雏形。

门，贝尔对敞开着的实体电子玩具的“窗”产生兴趣。

1978年和1979年，在开发奥德赛期间，热爱电子工程的贝尔和霍华德·莫里森合作，又一次借鉴了雅达利的街机游戏《触摸我》（Touch Me）的创意，为Milton Bradley开发出微电子玩具“西蒙（Simon）”和“超级西蒙（Super Simon）”。这是一个拥有微电子处理器圆盘形的电子玩具，圆盘表面有红、绿、蓝、黄四个不同颜色的按钮。游戏开始后，这些按钮会以随机顺序依次亮起，并发出独特的音调。玩家需要根据记忆，按下相应的按钮，重复刚才的顺序。“西蒙”便于携带且简单耐玩，很容易就令人上瘾，原理和情况与如今的《Flappy Bird》相似。在实体玩具还有巨大市场的当时，该玩具上市后迅速热销，短短数年间就售出了超过1000万台。它的流行成为1980年代美国玩具市场上的又一个“美国梦”奇迹，由此衍生出无数克隆品。时至今日，市面上仍可看见本体和类似的产品在出售。

尝到甜头的贝尔从此便一发不和收拾，在之后的数年里，他先后合作开发了数款微电子处理器玩具，而接下来的接近二十年时间里，每隔数年时间，贝尔都会带来新的玩具，其中包括玩具汽车LASER COMMAND（1985年）、会发声的小熊玩偶SMARTY BEAR VIDEO和TV TEDDY（1987及1994年），带有声音库、录音和回放功能的有声电子读物工具“Sounds-by-Me”（1994年），会计算骑行时间、距离并通过语音告诉骑行者的运动装备Bike Max（1996年）……而贝尔所创制的最后一套玩具，是在2000年帮著名的玩具商孩之宝（hasbro）设计了一系列的“Talking Tools”，彼时贝尔已经78岁高龄。

在上世纪90年代中期，贝尔也涉足了电子消费产品行业，他发明了会说话的门垫“CHAT-MAT”，以及一系列红外线的监测设备和ICP设备。可以说，贝尔在后游戏机时代，完成了自己的华丽转身。

精神遗产



▶就算年纪渐大，贝尔也从未停止工作。

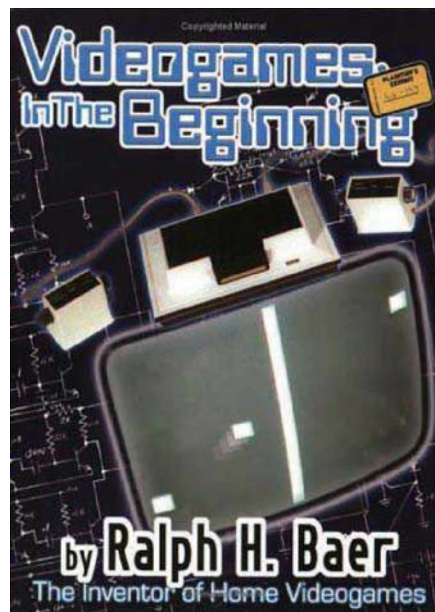
1987年，年过花甲的贝尔正式从效力了超过20年的Sanders Associates引退。打理他在加盟Sanders Associates之前，自己开设了的顾问公司。事实上，直到逝世之前，尽管已经是九十岁高龄，贝尔也一直在工作，即便是他的妻子先一步回到主的怀抱，也没能使其停下思考。“我的脑子还是45岁的样子，但是身体已经是91岁了，而这并不是件有趣的事情。”“我是一个发明家和工程师，我的工作是找出新的创意并把它付诸实现，在空余时间打瞌睡和看电视清谈节目是相当愚蠢的。”热爱工作的贝尔对于自己的晚年生活是如此评价。而到了一定的年纪，这位老人也开始对自己的人生进行了总结。对于他一手开创的游戏业如今发展的境况以及与其游戏事业产生了千丝万缕关系的人们，贝尔都给出了看法。

他对于自己开创的电子游戏产业能够茁壮成长，成为了一个不亚于电影的庞然巨物，自豪之余也有独到的见解：“视频游戏是一种艺术形式，它通过多种元素和方式来表达自己。这个行业也将向电影业一样继续发展壮大下去，并向电影那样衍生出不同的类型和领域。那些简单但是有趣的游戏将会存活下去，尤其是手机游戏行业的休闲类游戏。”“可承担的、互动的娱乐经验可以让朋友和家人聚在一起，这些创新的科技所营造的沉浸式体验是电子游戏为人们制造欢乐的源泉。”这些见解为他的很多言论作出了基本的解释。

对于如今的游戏越来越暴力的问题，以休闲游戏起家的贝尔很早之前就说过“暴力是那些和休闲游戏对立的游戏类型的必备元素”，“暴力之所以吸引人，很大程度上是因为它很流行，根源就是当代社会，我无能为力。”，但他不认为这（暴力元素）会成为主流，当然这是他的个人观点；同样地，贝尔也反对那些“游戏是为儿童设计”的观点：“目前玩视频游戏的人平均年龄在35岁以上，而发出这种批评的人都是老年人。”



▲尽管当年的作品当中也有光枪这种设备的存在，贝尔却不是一个暴力的赞同者，这和他的犹太人身分有不小的关系。



▲贝尔的大作《电子游戏诞生之初》可以说是圈内最为重要的自传作品之一。

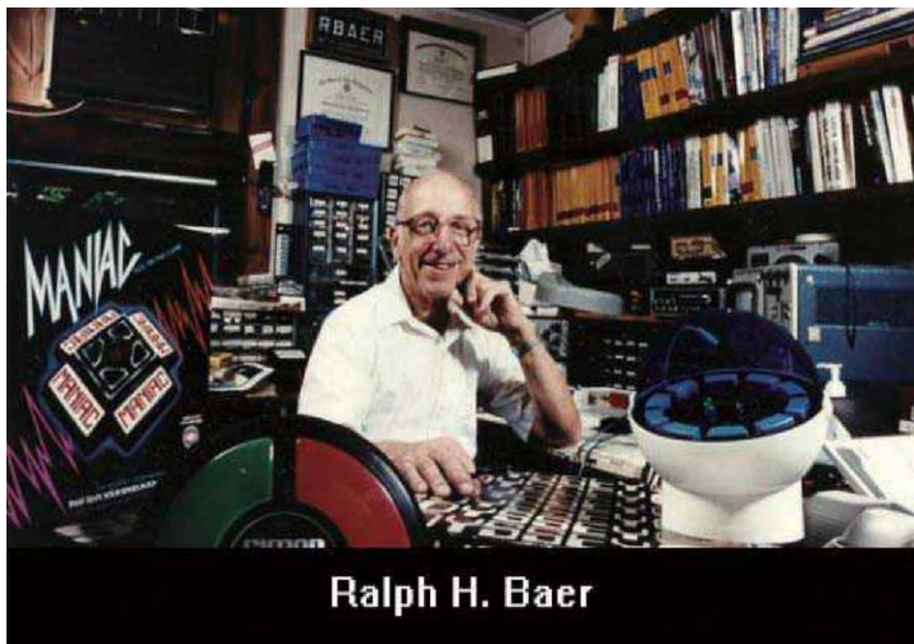


▲时任总统小布什为贝尔颁奖后合影。

对于那些被认为在其游戏职业生涯中产生

过千丝万缕的人，贝尔的回答十分简单：拉塞尔和《太空大战》是上一代的作品，在他想出电视上玩游戏时，他尚没玩过那个游戏；而至于希金博泰和《双人网球》，他坦言直到任天堂起诉他和米罗华的时候，他才第一次听到这款游戏。最后，对布什内尔这位“一生的对手”，贝尔还是给予了相对的肯定。

尽管在贝尔一生中的很长时间都在利用专利权和别人斗法，维护自己的合法权益，但是在其晚年，他却是致力于游戏文化的传播。2005 年，贝尔撰写了自传《电子游戏诞生之初》(Video game：in the beginning)，并且在自己的个人网页上，记载了不少关于游戏发展历程的文字并公开了很多珍贵的游戏资料。一年之后，他将包括游戏在内的许多专利设计的资料捐献给多家博物馆，包括华盛顿史密森尼学会的美国国家历史博物馆。他一生所做的贡献，使他获得了不少褒奖。贝尔一生有超过 150 项的发明，这使他在晚年获奖累累：2005 年 G-Phoria 的传奇成就奖，2006 年，时任美国总统乔治·布什授予拉尔夫·亨利·贝尔国家级技术奖，以褒奖他“对互动电子游戏领域所进行的突破性的和开拓性的创新、开发以及商业化”；2008 年他获得美国游戏发展委员会的先锋奖；同年以及 2014 年，全球最大的非营利性专业技术学会——电气与电子工程师协会 (IEEE) 分别授予他“消费类电子产品奖”和“爱迪生奖章”；2010 年，他入选了美国发明家名人堂；在三月份即将举行的 GDC2015 上，互动艺术与科学学会还将会追赠贝尔“先锋勋章”。



▲用创作等身来形容贝尔一点都不为过。

结语



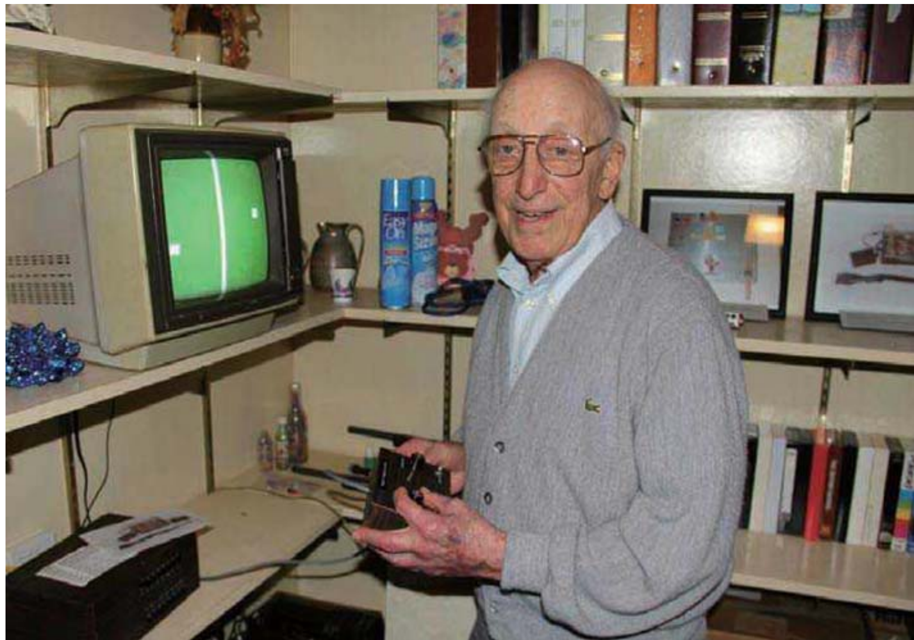
2009 年，笔者所居住的城市——佛山，迎来了电玩音乐界的盛事——Video Games Live 电玩主题音乐会。在表演的环节中，老旧的乒乓球游戏画面和测评视频播放完毕后，一位矍铄老人的脸庞通过网络和大屏幕出现在大家的面前，向大会和在场的观众表示了赞美和祝福并回忆了自己最初对游戏的设想，这个人就是拉尔夫·贝尔。只可惜因为各种原因，笔者未能适逢其会，与这位“电子游戏之父”缘悭一面。但据朋友反映，尽管知道对方取得巨大的成就，现场很多观众对于屏幕上的这位外国老人感觉非常陌生。

这恰恰是贝尔一生的缩影。

纵观拉尔夫·贝尔的一生，有着太多的幸运与不幸，既受到过尊严乃至生命的威胁，也有劫后余生的后福；既有学习尚未时兴的电视工程学，构思电视娱乐时的顿悟和神迹，也有不被了解时的飘泊甚至是备受嘲弄时的沮丧；他有着数之难尽的专利和奖项，到达过事业的顶峰，却又骤然被客观条件淘汰，被世上大多数人遗忘；他是少有的可以很自豪地说自己的概念对于如今的 PS4、XOne、Wii U 乃至其他一切的电视游戏设备产生影响的人，稍微夸张一点地说，如果没有他的创新，游戏业界未必能有如今的兴旺辉煌，偏偏他又像那只在热带雨林扇动翅膀的蝴蝶，人们只会记住飓风形成的最后的力量，却往往忽略了蝴蝶的推动力。

或者这才是真实人生的写照，只有程度的不同而无本质的区别，而唯有如贝尔在军队中学到的“无论任务多艰巨都要能把事情做好”的信念，才是到达彼岸的翅膀。

在本文的最后，我们将怀着崇敬的心情，缅怀伟大和低调的电子游戏之父——拉尔夫·亨利·贝尔 (1922-2014)。





十大“戛然而止”

作为英雄（或者恶棍），责任和能力谁决定谁，就如鸡与蛋的关系一样辩驳不清。然而随着冒险历程的推进，责任与能力二者都会愈加膨胀，于是抛给我们的主人公最沉重的负累——他必须一意孤行到底，不到危机解除不能解甲归田。真的回不去了吗？不少游戏其实给了他们回旋的余地，在适当的节点就能早早收场结局，以下这十位英雄就能做出如此选择。承认人性的趋利避害吧，没准“见好就收”总是能实现利益最大化的。

文 湖南 Dawn　编 宇宙人　美编 心の永恒

No.10 “我不要看清真相”——《黑客帝国 尼奥之路》

革命先行者如同独自窥见射进暗室的一缕光明，势要以暴烈张扬的形式，唤醒一屋子沉睡的人，这非有热血情怀的人无以担此重任，比如在矩阵的世界中，已经先后有5任救世主与统治人类的机器抗争，可见革命反抗的血液流淌在人类的身躯之中。

作为革命者的先决素质，洞悉世事的目光必不可少，你想知道残酷的真相吗？你想让灵与肉回到自己的掌控吗？你想获得袁和平老师指导的功夫吗？——你可曾记得，在蝙蝠侠和阿萨辛集团叱咤江湖之前，《尼奥之路》中风衣墨镜大展拳脚的尼奥绝对是最能打和最酷的电玩明星。那么请选择服下这片红色药丸，你会发现这块牛排并不存在，你失去了美味体验，但也将卸下大脑被母体的电极刺激摆布的枷锁。

所谓革命，总是伴随着忍痛放弃与甘愿牺牲，对于沉湎于人间美食的锡安战士而言，放弃这块鲜嫩多汁的牛排，就是一种巨大的牺牲。你去想一想冬天吃不了小火锅、夏天没有老冰棍的日子，谁敢迈出个人的这一大步，才无愧于The One的头衔。正因人性如此，所以没人会过多责怪，何况在公司里出人头地的难度也不逊于拯救世界，所以小职员安德森先生尽可以选择蓝色小药丸，回到努力升职加薪的虚拟人生中去，至少保全了享受虚拟美食的快活。


▲真相之所以可怕，就是你以为在奋斗，其实在玩网游，还玩得那么low。

No.9 “我不要自食其力”——《幸存少年 孤岛冒险者》



▲救援直升机的及时出现，也不知是幸或不幸。

据说当被问及困在孤岛上时最需要什么时，列宁同志说给我一本字典，由此看来，打发时间是孤岛困境中所面临的最大问题。

生命自会找到出路，但这建立在“时间会解决一切”的假设上。的确，有些友善的荒岛的确不会一波接一波地制造麻烦来让幸存者疲于奔命，等待救援就是最好的自救方式，例如GB平台上的《孤岛冒险者》，最简单的逃生方式就是求救，然后等着天降神兵。步骤也不繁琐：找到小刀割开草，找到石箭头和树油合成弓，找到铁块合成斧，找到电池合成电台，然后收听广播找到搜救信号，在沙滩上画出个SOS求救信号，回小屋睡觉等待救援就成了，一切就如孤岛三日游的旅游体验，只是总觉得错过了什么。

这不仅仅是错过了失落的船坞，错过了群星之废墟，错过了扎木筏和战鳄鱼的成就感，错过了饱尝烧蛤与腐肉的刺激感，最惨重的是错过了另一个幸存者克亚妹子，错过了与其扎根丛林、拓荒繁衍的可能。不过与冒着风险尝遍野味比起来，重新拥抱文明才能确保结局是“主角幸福地生活着”，而在其他结局中，他们则是“快乐地生活着”。或许快乐无关物质，而与内心相连，哪怕在小岛度过余生，“也许习惯了就好”，是的，备足食物在小屋里睡到100天都会“习惯”的。

No. 8 “我不要兜兜转转”
——《P.T》

恐怖是折磨的艺术，席勒在《论悲剧艺术》里指出：“可怕的事物，对我们有难以抵挡的吸引力：苦难与恐怖的场面，我们既排斥，又受吸引，看见有人讲谋杀之事，就围拢过去。”虽然是概念试玩，P.T却深谙此番恐怖真谛，在那两室一厅的逼仄回廊里，总有一种动静能勾引出玩家的好奇：广播中断断续续地播报着一起灭门谋杀惨案，背后总游荡着若有若无的脚步声，诡异而沉重的女性呼吸声如在耳畔，隔壁的门锁突然咔哒一声打开，婴儿的啼哭从门缝中涌来——这一切线索指向的危险似乎即刻就要爆发，但爆发前的酝酿却长得令人窒息，更可怕的是，你对这种诱惑欲拒还迎，因为骨子里都有这种对“苦难与恐怖”的期待，于是你操纵着角色，惴惴不安地朝着响动的地方探身查看。

恐怖强调环境的不安定与个人力量的渺小，第一人称视角将玩家自身投射进屏幕那端，因而尤其当没个伴身的家伙壮胆时，更能放大感同身受的刺激体验。不然的话，比如给《P.T》的玩家塞把霰弹枪，再也不怕转身遇见鬼，随手就能赏她几发爱的子弹，恐怖就变了味了。

不过当玩家慌张地漏过太多线索，在无限回廊里兜兜转转时，那些重复的氛围音就成了游乐场中的场景配音，走不出房间其实达成了《P.T》次短的


▲密室逃脱当然好玩，但也只有一次寿命。

结局，解谜不成，陷于密室，这时玩家不仅是放松，甚至是放弃了。为什么是次短？因为有速攻的最短流程玩法被公布了，这样一来，密室逃脱就成了探戈，诀窍在于把握时机和步法，《P.T》的流程也不过是“三笑才子佳人”，还不用撞鬼。3分钟后，弩哥轻松地走出房间，回眸一看，他这哪里是如释重负，分明是不屑的表情。

No. 7 “我不要征战天下”
——《重装机兵2》



▲诺亚恐怕是最早期的刷刷刷受害者。

人老了，惟一的奖赏就是不必再与外界搏斗，不仅不用搏斗，年轻时立过的彪炳战功，都能作为炫耀的资本供人瞻仰，就像树桩一样，一边炫耀着年轮，一边慵懒地晒着太阳，这真是战斗英雄的好结局，而不是什么死于战争结束前的最后一颗子弹。在《重装机兵》的世界里，无论经历过怎样的沙场搏杀，反正都要回到尽归尘土的“隐退”结局，因此就有些务实的玩家，在拿到第一辆战车后就向父亲宣布了结婚隐退大计。

即使选择隐退，依然可以度过传奇的一生，轰鸣消失，还未作响的喧嚣皆成过去，只不过结局成为“歼灭无数怪物的超级勇士某某某度过寂寞的一生”。通缉令与你无关，未被记载的战斗篇章中，在你的炮口前倒下的均是不具名的杂鱼，诺亚不会关注与世无争的你，你不会追寻行踪飘忽的神秘人，轰鸣的巨型炮也无法击中这名偏安一隅的战车勇士，这世界的狂怒你大概也驾驭不住。

绝大部分玩家依旧纵横沙场，甚至笃信诺亚与明奇合体的“真·最终BOSS”的谣言，一次次挑战苛刻的不存在的剧情触发条件，为的就是不想就此隐退，告别那些铁血洗礼的峥嵘岁月。但是何必呢？“重装机兵”系列本身不也隐退了么？当说起红狼与尼娜的名字时，也只有一小撮80后SFC玩家心有戚戚然了。

No. 6 “我不要放任凶手”
——《恐怖惊魂夜》

忽然退役的李娜曾说：“人生就像过山车”，大概不仅是指起起伏伏来来去去，更是指随时可能到站，疑惑的过山车玩家当然心有不甘：“怎么就玩完了？”文字冒险游戏或者说音响小说的玩家同样经常遭遇这种戛然而止，尤其是《恐怖惊魂夜》系列，经常“玩着玩着就结局了”，比如在掌握了一定行凶证据的时候大伙冲进俊夫的房间指认凶手，我们玩世不恭的主角矢岛透如果嬉皮笑脸地指着自己，大言不惭地说我就是无差别杀人找乐子啊，只见白光一闪，手起刀落，来自俊夫的一柄菜刀就将透刺了个透心凉。不看场合的笑话引发了再一次血案，雪山旅馆杀人事件由此终焉，中间不过经历了4个重要选项：31A-32A-51B-80B，这不是三围数据。

不作死就不会死，死了多少人俨然成为恐怖推理游戏中检验结局圆满与否的惟一标准，真是万物皆为刍狗，如果开山第一作中的43个结局还不够让人见识“死神来了”的所有可能，那么在续作的监狱岛上，100多个结局大概已经算是涵盖了一个故事主角所能达成的所有下场。事态的演化都取决于透君的每次英明决断，于是从“密室、连续杀人、见立て（鉴证）、Dying Message”这4个推理类游戏中最俗最泛滥的元素出发，构筑成庞大的分支地狱，你无法想象剧情将如何从凶杀片走歪到特工片、奇幻片、怪物片、鬼片、少儿不宜香艳片等等，而剧情进一步延伸也有好处，就是还能再死人或者死法不重样。

恒河沙数的劫难营造出人人自危的戏剧张



▲大雪封山，男男女女困在旅店，难道就没可能出现擦枪走火事件？

力，但我们若能以一种发生后的眼界来看待当前迷惑我们的种种，我们当然就能不那么被蒙蔽。极个别心思慎密的玩家会根据蛛丝马迹早早地猜出真凶，那么一切怪力乱神的障眼法都无法动摇他惩凶的执念，当他早已在美树本洋介的头上画一个圈的时候，其他无关紧要的选项只会让其为众人的智商捉急，戏才到“杀人事件篇”就已落下帷幕，没法演了。

No. 5

“我不要回到田野”——《牧场物语》



▲不知长大后的玩家们在看《喜从天降》或《明星来我家》的时候，会不会遥想牧场当年。

种植之乐从哪里来？种植本就有一种精神价值：植物的属性是“慢慢长大”，这里面包含了“成长和耐性”，促成和伴随这种成长就是一件饶有兴味的审美。正如诗经《绵》感慨：“绵绵瓜瓞，民之初生”，得来不易，才更欣喜，所以当玩家将一个荒芜的牧场经营得五谷丰登、六畜兴旺的时候，才最能体味这种收获满满的成就感，足以抵消耕耘时的单调乏味：要知道，为了挖出诅咒农具，为了避免夏季的暴风雨和冬季的暴风雪，为了延长动物宝贝们的寿命，为了挖出矿洞中的楼梯，为了在猜数字游戏中胜过女神，《牧场物语》的玩家不知要 S/L 多少次！

就如《盘庚上》所言：“惰农自安，不昏作劳，不服田亩，越其罔有黍稷。”为了田间地头的丰饶，牧场总是有操持不完的农活，农人的几多心酸劳累，或许正是在狭小的屏幕上得到了最好的体现。应付农活之外还要对付人情，不过当男孩遇见女孩，总会孕育稻香里的乡村爱情故事，想想看还真带点霉霉的民谣里所歌唱的美好。

等等，不是说村民最淳朴了么？为什么要满足钓到全部种类的鱼、挖到全部种类的矿石、自宅扩建两次、有大床、有女神秘宝等等这些七七八八的苛刻条件，才能把女神拿下？这些累断手指的活儿，真的很麻烦啊！我们燃烧着的热血农魂难道最终都是为了讨媳妇吗？

嗅觉敏锐的制作商当然闻到了择偶的气息，因而在后续作品中，邂逅爱情、讨好女神反倒越来越像是接手农场的第一推动力，有玩家都开始憧憬带时装店和电影院的牧场小镇了，除此之外，还有些坏农夫总是在惦记着同行的一亩三分地里的作物，原来菜地保卫战和牧场爱情故事比锄大地本身更重要。

不是牧场模式无药可换，而是玩家纷纷长大，丢却了农人应有的专注，也就丧失了回到田野的兴趣，他们不稀罕田地、矿场、果园和牧场里层出不穷的财富，当被通知“你有块地”的时候，他们冷冷地选择了拒收。

No. 4

“我不要忘却初心”——《秋之回忆2》



▲若是放在台湾，会弹钢琴的萤就是周杰伦凄美 MV 的不二人选。

为什么要力挺高中生大胆恋爱，大概在这个阶段的爱情才是无关收入、学历、家庭背景云云的纯爱，对恋人的考量无非是学霸吗和帅不帅，关于这两点魅力度，只要合理分配时间，学力和颜值是可以齐头并进的——至少在恋爱游戏中如此——尤其是有志塑造自我的人，总会是一支潜力股的。

所以问题不在于白河萤为什么要选择伊波健，而在于伊波健为什么要选择白河萤。这是一段刚开局就命定的恋情，或许长情者的遗憾是还没见过千山万水，就已缘定终身，于是错过更多佳丽。反过来想，正是对初心的守护和栽培，才更能体现一个人的爱情涵养，爱情的收获不就是互相塑造么？她含蓄温顺，不像飞世巴那样将情绪写在脸上，她对你痴缠，她没有突如其来的情感爆发，她会说冷笑话，这种恰到好处的情感表达不就是日本草食男的最爱么？也难怪，从意外捡到伊波健的手机开始，她就处于二人关系的被动地位，所以从来不是强势的女子。

爱情由欲望、想象和表白交织而成，或许恋人未满状态的持久总会让人疲乏，而新鲜感正是欲望的来源之一，可怜的萤被一心攻略其他女生的玩家冠以“甩不掉的萤”的名号，更恶劣的是，随着每条感情线的成长，玩家都会急不可耐地以冷暴力让她靠边，只叹伊君虐萤千百遍，萤仍待他如初恋。大家来评评理，不选官配，臭小子你还有良心吗？来看看良心玩家的内心挣扎——

“我的良心不允许我甩掉她，尽管我一次又一次地在对话中暗示着她，一次又一次地冷淡对待，但是面对最关键的选项，却不能完全狠下心赶走一个深爱自己的人。”良心玩家们颤抖着，毫不犹疑地拒绝了沙滩那一夜托托妹子的交友请求，在 8 月的第 5 天，早早地决定了与白河萤续写仲夏恋歌。

No. 3

“我不要推翻军阀”——《孤岛惊魂4》


▲无论是在战争年代还是和平岁月，家是永远的港湾，以后吃饭时候玩手机接电话什么的，还是尽量避免吧。

不要说三足鼎立，就是势均力敌的两派纷争，都会造就仇恨的无尽螺旋，从《孤岛惊魂》的第二作开始，两股武装派别就这么此恨绵绵无绝期地对峙着，无论是非洲大陆、无名海岛，还是喜马拉雅山下的某个宗教国度，一切纷争都等待预言之子来解开僵局，虽然 boring，但的确没他不行，难怪蒲甘明（Pagan Min），这个事实上的军阀，会怒不可遏地放倒一个敢对着主角所在的小车火力全开的杂兵——英语听力过级了吗？“STOP 和 SHOOT 这么难区分吗？！负分去死吧！”

又是救命之恩，又有好酒好菜，不过蒲甘明对主角的安抚和优待已经超出对待一般主角的殷勤程度，事实上，如果深入了解剧情，会知道这种无微不至实为干爹之爱。“I'm very particular with my words.”隔壁老蒲之所以如此言之凿凿，因为他早就盘算好如何弥合战争创口的一盘棋，而主角既有亲爹的政治遗产，又将得到干爹托付的江山，合二为一，天下太平，所以他就是最重要的一颗棋子，所以出了事谁负得起责？这个年轻的篡位者、丧女的可怜父亲、阴阳怪气的香港生人其实早就对权力没有欲念，如果没有更多的不确定因素，完全可以华丽蜕变为一名和平缔造者。

那么不确定因素是什么呢？就是Ajar Ghale你冒昧地离开餐桌，趁蒲甘明离开接电话的时候，探头探脑地去搜寻惨呼声的来源。在摸清情况之前，切莫轻举妄动，这是最稳妥的处世原则；在主人回来之前不擅自离席，这是最起码的餐桌礼仪。当你不被鲜美的猴脑和蟹肉大餐所吸引时，你就开始踏上刀口舔血的不归路。此去经年，被“黄金之路”组织唤醒野性的你早已忘了回归雪山的初衷——是将亡母遗骨埋葬在早逝的妹妹坟前。有个动人的细节就是，初来此地的主角恭敬地双手捧着母亲的骨灰盒，而经历过无数次杀戮轮回，主角只是单手拎着，因为右手要举起副手武器佛挡杀佛的呀！

以和平的名义，让我们回到最初，你为什么不老老实实地等上十分钟，再顺理成章地跟着干爹来到埋骨地完成母亲遗愿，最后稀里糊涂地成为人民的大救星呢？

No. 2 “我不要展开冒险”——《圣战录》


▲有些人一直没机会见，等有机会见了，却又犹豫了，没想到的是，再别竟是一辈子了。

在张金鹏的《我们为什么要旅行》一书中，他说出驱动所有冒险者上路的心理动因：“如果不去接触未知，我们的感觉将变得迟钝，我们的世界就那么小小的一点儿，就连好奇心也将消失不见。”铺开冒险浪漫谭的长卷，每个故事都以主角勇敢地迈出步伐、做出一个不安分的非分之举为开篇，例如在《圣战录》中，传奇可以始于朝着一个戴头巾的男人“突然杀上去”。

大多数时候，主角（也就是你）就像脑门上写着“求组”，满大街的都会招来入伙的邀请，你被兜售各种梦想的许诺，似乎你成了宇宙的中心，小憩亭的店老板找你帮忙，两名一看就是魔导士的陌生男女轻佻地打量着你，赤龙亭的店老板想要上前逐客，光头男子不怀好意地对你挑衅，即使你回到了夜深的街道，还会遭遇另一名戴头巾的男子，他阴恻恻地问你：小伙子想当佣兵不？你看，做主角的好处就是这样：不是用人单位挑你，而是你挑单位。

之前那个被你突袭的男人扶正帽子，曾语重心长地告诫你：“呵呵呵！年轻人，如果你再这么冲动，你活不了多久！”你幡然醒悟，冲动是冒险的第一步，但是谁知道之后的回报会是成为村长、逃兵、驸马、圣战骑士、葛布林的国王，还是最难避免的死亡？

带着对死亡的恐惧，你收敛了锋芒与闯劲，选择了每个最保险的选项，就这样继续回避各种危险，并继续亲自消除各种冒险的机会。须知就算拥有一切，也难免失落失望失掉所有方向，直到看见平凡才是惟一的答案，那绕过曲折，直抵答案又有什么关系呢？在这个莫名的街道醒来后，你，一个起着非凡名字的人物，甘愿回归普通的市民生活，于是经历了仅仅一夜的蹉跎，你就终于成为亲爱的路人，感恩“和平就是小小的幸福”。

No. 1 “我不要收拾河山”——《剑侠情缘》

在历史上，民众其实很难有普遍的高尚觉悟，真实的情况应该是每个人都心存私欲，保护各自的幸福，固守各自的坚持，直到微小的幸福存在巨大的重合范围，于是私欲聚合为公义，结成共同的利益，这个利益共同体所涵盖的范围可以是一个武林，或者是一个朝政，例如飘摇的南宋王朝，庙堂不在了，哪还有江湖？国难当头，江湖儿女者，当为国为民，铲奸除恶才是终极目标，快意恩仇那是低级趣味，牵绊于儿女私情更是有损格调，何况对方是区区民女？



▲“莫须有”或“满江红”，都比不过一坛喜庆的女儿红。

等等，何梅可不仅仅是民女一枚，她是面容姣好的员外千金，是秀外慧中的大家闺秀，还是不幸遭遇劫持的弱女子。她没有现在相亲节目里个别女嘉宾的拜金和轻浮，她所需要的仅仅是能打退歹人的身手，而非物质所带来的安全感，在碧霞岛顺路救出她的独孤剑，“每丝每毫都与她春闺梦中的完美夫君契合在一起。”

在中国的古代文艺作品中，民女的爱恋总难得到成全，因为伟大的爱国事业不允许大侠们就此止步，再怎么着，也只有阿瑛和张琳心这样的名门之后，才能与志存高远的独孤少侠配成人中龙凤。NPC的春闺幻梦总被历史碾过，零落一地，“残梅冷剑两相乱，肠断，泪也凉”，这是何梅的也是最普遍的人间悲剧，后世还有个典故，叫“一见杨过误终身”。

再想想看，在以严苛的朱程理学为道德铁律的宋朝，一名被采花贼掳走的女子，纵使完好无损，可怜的受害者仍将被视为从此不贞，“新剑侠情缘吧”中吧友junertiger就在《最伤何梅》一文中为何梅鸣不平：“她很清楚，等待自己的会是什么，无论自己的未来属于一个迂腐的书生，还是凶悍的屠夫，甚或是一个粗俗的农民，都宣布了这朵柔嫩的鲜花的凋零。”

诗云：“世事恰如春梦，韶光好比浮云”，南宋政权已是积弱难振，大厦将倾，岂是岳元帅北伐得胜就能扭转局面的？金人走狗，朝中岂止秦桧一人？唱衰者预言，历史的走向早已奠定，就好比南宋若能灭金，又能否抵挡蒙人铁蹄？既然时势造英雄，那么领衔事业的英雄没有独孤剑，还有杨瑛。“救人于危难乃是习武之人的本分”，独孤剑啊独孤剑，那你就忘了“救人须救彻”的原则吗？国仇有人担，放下家恨更是一种无上修为，追求稳稳的幸福又何罪之有？何梅小姐在那脸都红了，还不快谢何员外，哦不，岳父大人成全？

“虐”论

——点评游戏中的虐心派系

免责声明：如果看到本特企的读者存在下列属性，就可以跳过了；对于极少数不听劝告的读者看过此特企之后导致影响心情发生什么情况，笔者拒不负责。

1. 影视剧、游戏作品“大团圆结局”爱好者；
2. 心血管、精神类疾病患者；
3. 强迫症患者；
4. 处女座读者。

所谓人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。“大团圆”的结局并不是所有故事的通用结尾——或者说“大团圆”的结局并不适用于所有故事，有些作品的结局甚至是虐心的、残酷的。

不得不说，作为创造虐心结局的编剧，是需要一些胆色的，因为他们的目的并不是给观众呈现一个完美的故事，而是要调戏观众的心理承受能力和泪腺的互动关系，于是他们冥思苦想绞尽脑汁地打出亲情牌、爱情牌甚至是民族气节牌不遗余力地勾引观众的眼泪。他们有些人成功了：苦心营造的虐心剧情在多年之后还让粉丝们心痛不已；有些人失败了：不光没有赚到眼泪还被观众和玩家破口大骂剧情太狗血……

这一期的特企，笔者将会带各位读者盘点一下游戏作品中那些“虐心”的剧情，从四个虐心派别列举出具有典型代表性的游戏切入视点，让你重新回顾那些让人痛苦万分而又欲罢不能的结局。

文 光明の信仰 编 宇宙人 美编 心の永恒

悲情派虐点：

最终幻想7核心危机中的扎克斯

《最终幻想Ⅶ 危机之源》是 SQUARE ENIX 于 2007 年发售在 PSP 平台上的一款日式动作 RPG 游戏。相信很多玩家对其并不陌生。《最终幻想Ⅶ 危机之源》以本传 7 年前的时空为背景，游戏主人公为扎克斯，想必玩过《FF Ⅶ》的玩家都知道，他与克劳德就犹如长兄，更是不顾一切救过他，更是与爱丽丝有着暧昧的关系。玩家将通过扎克斯，来体验本传中未解的往昔秘辛。

扎克斯是憧憬成为神罗第 1 精锐战士的神罗第 2 精锐战士成员之一，在神罗第 1 精锐战士的搭档安吉尔的指导下，每天努力地执行任务、精进自我实力。不过在某次“五台”地区的作战任务中，发生了“神罗精锐战士大量失踪事件”，包括神罗第 1 精锐战士杰内西斯 (Genesis) 在内的众多神罗精锐战士因不明原因而失踪。认为事态严重的神罗高层，为了终结战争与了结事件，于是决定派遣神罗精锐战士。于是扎克斯、安吉尔，以及以“英雄”之名而扬名世界的神罗第 1 精锐战士萨菲罗斯，被派遣到“五台”展开调查。究竟杰内西斯失踪的真相为何？这 3 名神罗第 1 精锐战士菁英隐藏的秘密究竟是什么？等待着扎克斯的，将是残酷命运之战……

这部作品在推出后就凭借着精良的制作以及高水准的 CG 动画立即获得了满堂喝彩，即使是未



曾玩过正传的玩家都对其赞不绝口。实际上在笔者看来，使《FF Ⅶ CC》真正走上成功的，在于那悲情诗般的剧情。我们看到了一个怀揣梦想、对未来充满希望的青年，历尽万难尝遍人生甘苦后，成为真正意义上“英雄”的故事。这也是笔者在 PSP 平台上惟一一个玩过 5 周目以上而且每次都为其落泪的游戏。

玩过《FF Ⅶ》的玩家肯定知道，扎克斯是一个早已死去、只出现在克劳德回忆中的人物，他的死是没有悬念的。但我们在玩《FF Ⅶ CC》的时候，绝对没有想到扎克斯对于克劳德来说的意义是那么重大，他的故事又是那么催人泪下。每当游戏剧情进行到末期，无数神罗士兵围攻扎克斯的剧情时，笔者简直感到自己的心在滴血……实际上笔者并算不上一个多愁善感的人，但不知为何却对这个



游戏及其缺乏免疫力……根据官方的说法，扎克斯和大量神罗士兵鏖战了5、6个小时，最终体力耗尽后被杀死。

扎克斯临死之前，将自己的破坏之剑交到克劳德手中，说道："你活着，是我活着的证明。"接着，催泪性能突破天际的主题曲《WHY》响起，SE看着众多泪眼昏花的玩家，露出了"计划通"的表情。笔者相信如果这部作品不是游戏，而是一部CG动画的话，电影院里观众们那阵阵抽泣的场面将直逼当年《泰坦尼克》的盛况……毫不客气地说，《FF Ⅶ CC》里扎克斯就是为了虐死玩家而存在的，那阳光般的笑容、小狗般的眼神以及宛如衰神附体般的命运，他成为悲情派虐点的代表也是众望所归……

最后，值得一提的是，SE在大放催泪弹的同时还不忘填坑和自圆其说，顺带解释了克劳德为何与扎克斯性格极其相似的原因：由于当时克劳德被浸泡了四年的魔晃液感染，导致神志混乱，在同时，扎克斯的死，与临终的交代令他刻骨铭心，从此，他开始混乱地将自己的身份取代扎克斯的身份，在言行举止与信念方面都像极了扎克斯，并开始了接下去的《FF Ⅶ》正篇的旅程。对于SE的这款游戏里那些涂炭生灵般的设定，笔者真心想说：老史，你赢了！

苦情派虐点：
生化危机系列中的LEON、ADA



在一名《生化危机》爱好者的眼睛中有一个规模巨大的党派：LA党……他们都是Capcom"《生化危机》系列"游戏的死忠，平日里低调克己、兢兢业业。但只要话题扯到《生化危机》上面，他们就会口若悬河、滔滔不绝；特别是说到其中里昂和艾达的时候，便会立刻觉醒里人格，尽情倾诉对于这对苦情鸳鸯的同情以及对卡婊将这场恋情拖延了十多年都不肯给一个定论的谴责……

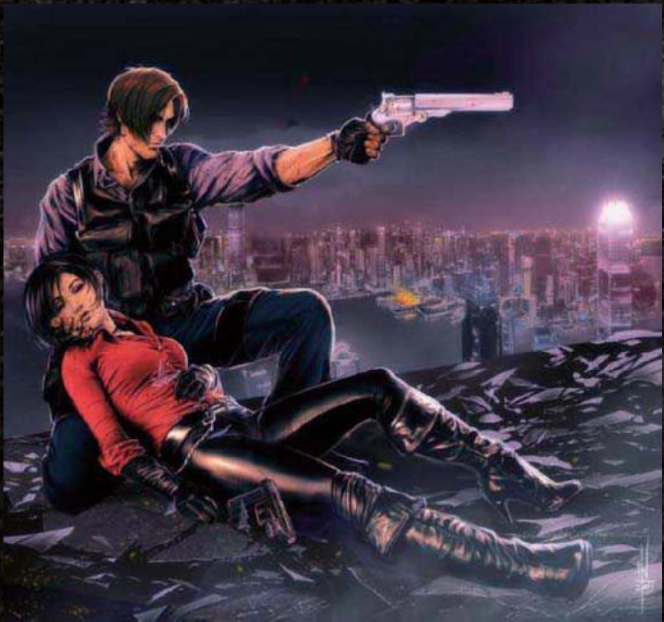
其实说起来，这种苦情的虐点虽不会让玩家有特别痛苦的感觉，但却让人等得太过于心焦，笔者必须承认老卡确实有特别的虐人技巧：在所有已知的官方作品中，除了《生化危机2》里那旷世一吻，其他作品中的二人永远一副暧昧到不行的腔调，好像《BIO2》里亲嘴儿的不是他俩似的……

即使如此，我们仍然为这个作品痴狂，为这两个人揪心。不信你看：《BIO 6》中，分头儿执行任务过程中发现一盘写有"Happy Birthday Ada Wong"字样的录像带，在看录像时Leon的表情先是吃惊，到后面的凝重，最后甚至有些恼怒的变化是那么明显；的确，发现自己心爱的女人居然是生化人，这种打击也亏得是Leon，换做笔者恐怕当场就要崩溃。但Leon对Ada这十几年的感情，怎么可能因为一部录像轻易影响，眼前当以任务为重，Leon只是喃喃地说了一句："Ada，这是怎么回事。"简单的一句话，包含了关爱、疑虑、焦急的复杂心情，但凡不是用情至深的人，否则不致如此。

恰恰就因为这盘录像带，让Leon和Ada相遇时露出了"像见了鬼一样"的表情。这个表情非常微妙，Ada的这句吐槽在笔者看来简直是神来之笔，分头儿也没有选择当场追问女神那盘录像带的事情，而是选择了继续无条件信任女神，并与其一起调查事件，并合力杀死了已经变异的BOW，两人配合起来将那种无言的默契体现得淋漓尽致。

可能会有人问，分头儿为何当时没有追问录像带的事？而女神也明知道分头脑袋里全是疑惑却故意装傻不提的用意又是为何？笔者只能说，女神不说那是因为身为女人她深知在男人面前保留神秘感的重要性；而分头没问的原因啊……不管老卡对此的解释是什么，笔者都觉得那是一个男人看到自己心爱的女神的裸体录像后的正常表现……

我们再看看对战西蒙斯的情况。在得知女神没死之后，分头儿战斗力猛增，然而当女神被西蒙斯拍晕的时候，平日里低调压抑的分头儿终于满怒爆种，宛若奎爷附体一般从一个让Helena膛目结舌的高度跳到了大厦高空通道上面拯救爱人。



怀抱女神的分头儿，尽管依然在和西蒙斯战斗着，但我知道他一定想让时间停止下来，他也一定会理解当年张无忌抱着赵敏的时候为何希望这路永远都走不完——如果分头儿看过《倚天屠龙记》的话……

刚刚说个笑话而已。其实抱着Ada的他，当时必然焦急万分，他已经"失去"了她一次，如果这次再无法保护Ada，Leon一定承受不了这种痛苦第二次！他没有心思再去耍酷装帅了，连说出的话都透着一股绝望的味道："拜托，醒醒啊Ada！不要这样结束啊！"说起来Leon的这种绝望可是第一次表现出来，笔者记得在东斯拉夫总统府前，即使面对两个强大又恐怖的暴君，他都是对自己充满自信的。这里笔者还要特别拿出Leon的两句话强调一下："If you are real Ada, you can pull through this. We all can pull through this."我们不难从这两句话看出分头儿对女神的感情，什么真的假的，他早就顾不上这个Ada的真假了，他只想让这个女人醒过来，别的他根本不在乎了。

这赤裸裸的"秀恩爱"，对西蒙斯来说简直不能忍，而当西蒙斯的骨针射到面前的时候，Leon毫不犹豫地转身护住了Ada，此时一贯沉着冷静的他已经完全不能顾及自己这个举动会带来什么致命的后果了——尽管致命的C病毒有可能会要了他的命，但眼下除了这个女人，其他一切都不重要了！

不管怎么说，是老天开眼也好，还是Ada为了回应Leon这种炙热的情感也罢，女神终于睁开眼睛拍了拍分头儿的手说道："I just close my eyes！"——请各位玩家注意这个时刻女神的动作：她并没有在拍了分头儿的手之后将手拿开，而是顺势把自己的左手放到了分头儿的手背上并保持了3秒！这个细小的肢体语言正是女神对分头那份信任的证据和奖励吧！

至此，游戏的进程就从绝望的气氛中走了出来，进入了"夫妻档刷怪时间"。多年来这二位"苦情鸳鸯"所建立的默契在这一刹那爆发出来，这种生死相依的感情所迸发出的战斗力立刻就把西蒙斯对比成了"战五渣"……

两人这种惊人的默契被Helena看在了眼里，"刷怪"结束之后，老卡终于借她之口说出了Leon的心事："You have feelings for her."这是在系列作品中第一次明确Leon对Ada的感情，不再暧昧不再隐晦，直接告诉我们，对，这两个人是相爱的。

如果当时剧情进行到这里就 CUT 的话，那么一切是多么的美好！但在我们还没开始为这句话陶醉的时候，分头儿大义凛然的一句：“We stick together.”说出口的时候，当时笔者真有砸游戏机的冲动——你小子真是 TM 活该单身一辈子！你丫是男人么？这时候你就应该放下一切神勇地冲过去！什么？你说面前是高空通道没路了？你傻啊？你不觉得跳下去的话女神肯定会用勾爪枪救你肯定摔不死你么！你这是想虐死我们这些可怜的 LA 党么！

不过任务就是任务，使命就是使命，“在一起”的剧情也只能出现在我们这些粉丝的脑补中。Ada 像是回敬 Leon 一般：“很想再多留一会儿，但还有任务。”看来这俩人能相爱，和他们的责任心以及那种尽忠职守的性格是分不开的。坐到直升飞机上的 Leon，看到 Ada 留下的化妆镜和储存卡，他终于确认了这是货真价实的 Ada，进而露出了一丝不易察觉的、幸福的笑容。

因为他知道：这个女人对自己的爱，就像自己爱她一样，深入灵魂、彻入骨髓，彼此的心将一直在一起，不会被任何原因阻碍！

豪情派虐点：

光环——致远星



对于这部作品，笔者认为《光环 致远星》讲述的是一个悲壮的故事，它的结局我们已经提前知晓。Nobel 小队从游戏一开始就是在执行一个自杀任务，因为星盟必将摧毁致远星然后追赶秋风之墩号，开启《光环》原作中的剧情。可以说《致远星》是剧情最好的《光环》没有之一。（顺便借用稀饭的吐槽：制作组的才干只有在《致远星》、《地狱伞兵》这类外传作品中才得到充分体现，正传那突突突的士官长略显无聊……）

笔者在游玩的过程中，心情是十分复杂的，对于一个已知了结果的故事，除了感叹 6 号注定战死的命运，剩下的，就只能赞叹 Nobel 小队战士们的壮志豪情了。

所以，这一作的剧情，是个彻头彻尾的悲剧。小队除了 Jun 之外全员牺牲，从第一名 Jorge 到最后一名主角 6 号，无一不透着一股悲壮的气氛。第一个牺牲的是机枪手 Jorge，这个中年斯巴达二期大叔当发现空间炸弹出现了问题需要手动引爆的时候，他毅然说了：“现在有一个好消息和一个坏消息，坏消息是我们在这艘飞船上，只能通过重力回去，这就是好消息。”这句话代表了 Jorge 必死的决心：坏消息就是我留下，好消息是你离开。在 Jorge 将 6 号丢出去的时候，说了一句：“告诉他们我牺牲的意义。”最终，Jorge 以个人的牺牲解决了星盟的超级战舰。

之后牺牲的便是副队长 Gatherine，这位女战士虽然出场不多，但给人留下的印象是相当深刻的。她的右臂从肩膀处安装了机械手，让笔者记住她的原因，是与低调的她不协调的那并不低调的态度——在必要的时候就硬闯。而处理掉星盟超级战舰的方法也是她的主意。她在牺牲的时候没有说出一言一语，是被星盟狙击枪打穿了头盔而死，一个集战士、工程师、通讯员、计划制定者一身的优秀战士，就这么黯然、低调地死去了。

随后，队长 Carter 也牺牲了。这个话不多的队长可以说是整个队伍的核心，他是为了掩护主角 6 号和 Emile 而牺牲，当他驾驶着鹈鹕号飞船撞向圣甲虫号同归于尽之前，说：“没有掩护绝对过不去，我有方法对付他。”当时笔者还天真地觉得队长果然威武，居然在这个时候还有办法可以对抗圣甲虫，不过当 Carter 说“以后的路只能靠你们自己了”的时候，笔者便知道没这个机会了，Carter 这是要牺牲了。Carter 的牺牲为 Emile 和主角开辟了道路，而且更重要的是如果没有他，很可能人类最后就会全盘皆输，因为正传中的士官长将无法得到科塔娜，也无法找到光环了，并最终不能解救整个银河系了。

队长牺牲后，紧接着就是 Emile。笔者对他的印象是这个手里总端 M45 散弹枪的家伙绝对是个纯爷们！他的牺牲可以说是 Nobel 小队成员里最高调的牺牲。他在操作 MAC 炮对抗星盟战舰的时候，先被一个高级精英兽从正面攻击，这个精英兽的下场是被 Emile 用散弹轰爆了脑袋，随后 Emile 很狂暴地说了句：“谁是下一个？”此时，另一个高级精英兽从他身后用能量光剑刺穿了 Emile 的身体，但此时 Emile 依然用挑衅的语气的对精英兽说了句：“我准备好了，你呢？”然后 Emile 反身将一尺长的军刀送到了精英兽的身体里。Emile 如同修罗般的战斗力相信给很多玩家留下了深刻印象，他那句遗言的意思其实是“我已经准备好去死了，但你们这些怪物却没这个胆量！”这也说明了 Emile 是随时准备牺牲的。

最后归去的便是主角，Nobel 6 号。在 Emile 牺牲后，秋风之墩号的舰长提出一起离开致远星的时候，6 号只是轻描淡写地说了句：“我拒绝。把炮台交给我。”这句拒绝等于是断送了自己的活路，也表明了 6 号誓死不离开致远星的决心。之后 6 号用 MAC 炮轰翻了星盟的高级战舰。6 号的死可以说是最壮烈的，在本游戏最后一个任务“独行侠”中，他惟一的目标就是“杀”，虽然目标提示显示的是“幸存”，但那如流水般源源不断冲来的敌人，预示着 6 号不可能存活的结局。在敌人将 6 号的头盔打烂的时候，他毅然摘下头盔，捡起突击步枪继续战斗。他一手持突击步枪，另一手拿着手枪，宛如死神一般和大量的精英兽战斗，最后 6 号被敌人包围，临死前他几乎杀掉了周围所有的精英兽。但是双拳难敌四手，6 号永远的去了，或是说，永远的失踪了。

37 年前，6 号摘下的头盔仍留在同一位置，而时间稍纵即逝，如今人类重新夺回致远星，然而 Nobel 小队斯巴达战士们的躯体、他们的装备，却被永远的被掩埋在致远星的沙土之下，泯灭在历史的长河之中，可他们的精神，却永远不灭。

或许，在玩家的印象中，只有武侠、仙侠这一类的题材才容易产生虐心的剧情，笔者认为这是一个误区，因为科幻游戏也同样可以做到，而且虐得你肝肠寸断：当你使用 6 号操纵 MAC 炮轰击敌人的时候，那悲壮的音乐足以让人热血沸腾，你明明知道这场战斗是不可能胜利的，但 6 号那种勇于与现实抗争的精神所带给玩家的共鸣显得更加荡气回肠——他是一个先驱者，更是能够点燃玩家心中壮志豪情的英雄！



异虐派虐点：

马克思佩恩中的莫娜

《马克思·佩恩 2》的副标题是“The Fall of Max Payne”，或许这个副标题已经预告了在这次《马克思·佩恩 2》中主角不光会有危险的遭遇和堕落的变化，甚至可能会挂掉。事实上，这一作里不仅比较前作在各方面有了长足的进步，还强化了前作较中欠缺的感情戏部份，尤其强化主角与女主角之间的爱恨纠葛，让剧情发展更丰富。

这是笔者最喜欢的一部《马克思·佩恩》，游戏那黑色的基调在当年真是酷到没话说，就从过场动画来讲，Rockstar 虽然有能力也有实力

把过场3D动画的效果做得很好，但这一次他们用了一种欲扬故敛的3D建模2D渲染手法，反而更凸显了这位边缘英雄的黑暗风格，这在当年也是凤毛麟角的尝试；配上那精彩的剧情、富有磁性的独白，让人感觉就像是在观赏一部好莱坞动作大片一样。

如果仔细分析一下流程，不难发现《马克思·佩恩2》的剧本用心良苦，“梦境”、“游乐场”、“印象中的家”这些场景的运用极富张力且手法娴熟，烘托出了这个黑色故事所带来的独特魅力。游戏中倒叙，回忆，闪回手法运用很多，却让玩家不会产生理解困难，阴谋，权力，背叛，朋友，敌人这些要素的使用拿捏得恰到好处，致使本座成为了当年最受欢迎的游戏作品之一。

莫娜·萨克斯这位冷静的女杀手出现在一个以黑暗堕落为主题的故事当中，而她正是堕落的源动力。她的美貌让身为警察的马克思·佩恩违背了自己的职责，甚至为了这段感情，枪杀了自己的同事。随着情感的发展，莫娜也陷入了堕落的旋涡，冷静的女杀手最终放弃了杀掉马克思的任务，选择了背叛。背叛的结果只有死亡，当一颗子弹射进了她的头部时，她倒在了爱人佩恩的面前，结束了这一段凄美，又注定不会有结果的爱情。



《马克思佩恩2》的编剧Sam Lake把该作定义为“黑色基调的爱情故事”，这在笔者看来，简直就是个丧心病狂的包袱。黑色基调没错，我们体会了；爱情故事也不假，我们看到了，然而把这两个词组放在一起就不那么合适了——既然是爱情故事，起码应该有个“在一起”的结局吧？可故事的结局实在是太虐心了，我们虽然在游戏进行中能感觉到莫娜不会有什么“善终”，可我们却始终希望这个已经经历了一次丧妻之痛的英雄能够找到一个合适的归宿。然而事与愿违，在这个黑暗的世界中，没有什么是可让你选择的。你可以战胜BOSS，你可以把敌人众玩弄于鼓掌之间，却无法拯救自己的灵魂，这就是《马克思佩恩2》留给我们的结局。永远无法得到真爱的马克思佩恩茫然的看着远方，也可能他什么都没有看，从结尾过场漫画的一张纸上，我们依稀可以看到第二天的光明，可是这一丝的光明好像永远也照不进佩恩的心里……笔者拙见，将该作定义为“发生黑色基调下的悲剧爱情故事”或许更为准确。



相信很多玩家在进行游戏的时候，都会对这种在黑色基调里的感情产生出一种异样的感觉，或者说是对这种不应滋生的爱情的一种担心。的确，恐怕在《马克思佩恩2》的世界中，爱情是最不易有好结果的，尤其是在莫娜这种背景的女主角身上。不过就像上面说的，我们还奢望着一丝奇迹，这或许是我们的侥幸心理所致。不过看着莫娜渐渐放大的瞳孔，我们的这种侥幸和奢望完全化为了泡影，最终，我们还是为这段异缘神伤，佩恩在结局的那段独白笔者至今都无法忘怀：“往事不堪回首。你所能做的就是面对，亲吻你爱人的冰冷的嘴唇，期待她的回应。我们愿意为我们所关心的人去饱受煎熬，甚至承受死亡，例如爱和正确的抉择；因为她，我已经理清了这案子和我家人悬案中的所有谜题，也明白了我到底是谁。她死了。在她脑中的子弹终于结束了它那漫长的旅程。从这一刻起，如同所有我爱的人一样，她将永远属于我。是她让我经历了这些，最终让一切真相大白。那一刻时间停滞，我蓦然回首，审视着我自己——我获得了重生，虽然我曾奢望过我们能在一起……”

过场完毕，游戏结束，看着片尾徐徐上升的字幕，笔者摸了摸心口：疼啊！

★后记

笔者开始制作这篇特企是一个偶然的灵感，当时笔者只是在收拾东西的时候偶然找到了《马克思·佩恩2》的光盘，于是得到了这个灵感。

初期简单地构思之后，随即动笔开写。一口气写下了《FF Ⅶ CC》篇和《光环 致远星》篇之后，逐渐感觉后劲不足；等到写完《生化危机》篇之后，就萌发了“整个人都不好了”的感觉；完成了《马克思·佩恩》篇之后，已经不是整个人好不好的问题了，那几天简直就是情绪极度低沉，再加上笔者托了记忆力好的福——或者说吃了记忆力好的亏，感觉那些让人心碎的镜头总是在眼前晃来晃去……甚至有一天笔者居然梦到自己枪杀了莫娜……

下次我一定要做个“圆满论”、“完美论”之类的东西来抚慰一下自己那受伤的心灵了……（怎么听起来有种邪教的味道呢？……）或者，我会听取饭老板的意见，改天弄个“逗比论”，哈哈！

小插曲之一：之前这个特企还考虑过加入“《马里奥》系列”，原因很简单，就是这哥们儿太苦逼了：从1985年初代到当今，这位辛勤的水管工人已经不辞辛劳地救过公主无数次了，但公主依然被坏人不厌其烦地绑架……更重要的是，马里奥这哥们儿至今依然还是单身……这实在是个悲伤的故事！不过考虑到写这个估计会被粉丝和读者大人们仇视，于是笔者只好割爱……

小插曲之二：当笔者写到《光环》篇的时候，曾经的考虑是《地狱伞兵》而非《致远星》，其实笔者真的很喜欢《地狱伞兵》，因为个人认为这才是真实的战争。另外，在笔者查阅相关资料的时候，发现《地狱伞兵》的原型源自第二次世界大战的101空降师，作品中那些视死如归像打了鸡血一样的伞兵简直和101空降师那“我们孤胆、我们并肩”的座右铭同出一辙……不过考虑到整个作品体现出的主旋律问题，笔者也只好割爱选择了《致远星》。如果以后有机会的话，笔者一定会考虑好好写一篇向《地狱伞兵》致敬的文字，一定……

小插曲之三：实际上《马克思·佩恩2》是存在GOODENDING的，前提是玩家在最高难度下通关的话，才可以触发。笔者曾花了两个星期的时间将最高难度打通，观赏到了莫娜幸存的剧情。但相信我，这个过程是十分痛苦的……



最终幻想XIII 追忆 -记忆的追踪者-（二）

著 渡边大祐
译 秋沙雨 美编 小瑟

Ⅳ．“从小时候开始，我就一直在跟姐姐撒娇。”

——莎拉·法隆

万年不化的冰雪从高山的岩石上滑落而下融成水珠，水珠们汇聚起来，成为滋润高山花草的清流。好几个瀑布从山上倾泻而下，湍急的水流在森林的深处减缓了流速。河流穿过森林进入原野，绕过丘陵来到田园的时候已经变成了平静的流水，成为了为人们带来大地恩惠的大河。

位于大河附近的这座城市从很久以前开始就是一座因交易而繁荣起来的都市，有着拥有数世纪历史的大学，大学里有着拥有数以万计藏书的图书馆。这里原本是作为图书馆所创办起来的，在后来才变成了大学。据传承所说，曾有个贵族热心于历史资料的收集，从古文书到古地图，从手稿到书简，不惜万金地大量收购。在花费了庞大的财产之后他收集到了许多贵重的文献，这时就有为了寻求知识的学者开始上门拜访，学者们围绕着古代文献进行着热闹的争论，听到这个传闻的青年们开始上门拜访这些学者们，久而久之，就发展成了大学。

但是那个收集历史资料的贵族最后因为破产而死。

我不由得在想，他之所以会对收藏品执着到这种地步是因为这条大河，因为河川的流水如同时间。它从以前开始就未曾变化，同时河水不断流动着，新的河水流过来时，旧的河水就会流走，不再回来。就算人们感受寂寞，也无法制止河水的流动。而时间也如同河水一般，古老之物、令人怀念之物也会被吞没在时间的长河之中。时间会让人忘记过去，岁月甚至能夺走人的生命。那个贵族恐怕是从流动的大河里感悟到了时间的无情，所以想要把那些很有可能会被时间的流逝所吞没的事物多留一些在这个世界上，从此就走上了收藏家的血之路。

按照这样说的话，我也是一样——比其他任何人都要执着于消失在时间彼方的“那个世界”，执着于过去的记忆而不断记录和取材的我，也许和那个贵族是同一类人吧。

莎拉·法隆

我和莎拉·法隆约好了在图书馆附近的咖啡厅见面。我把我的身份和采访的事和她事先联系好了，不过在开始采访之前，我有些事想要告诉她。

“至今为止我向很多人采访了关于‘那个世界’的记忆，大部分人都不记得以前的事，就算记得，他们的回忆也是断断续续，如同断片一般。我自己也是，在过去只记得些朦胧的记忆……感觉就像是在一个朦胧的梦境之中，一点现实感都没有。”

莎拉听到这里，似乎知道我想说什么了。

“但是现在不一样……对吧？听了霍普和萨兹先生的话，和诺拉的人们见了面之后，你就变了。”

我之前和她说了我至今为止的经历。

“对的，我的记忆渐渐地开始苏醒，也渐渐开始想起自己过去曾是个什么样的人。我曾经是茧的市民，同时也是一个初出茅庐的新闻记者，想要把政治家们所隐藏起来的关于流放行动的真相揭露出来而被军队追杀，然后被诺拉所救。这些都不是梦境或者妄想，而是在过去实际体验过的‘现实’，我确实曾活在那个世界。”

我想要把这些话告诉她。

“莎拉小姐，你们拯救了世界，那个是我曾活过的世界，谢谢你们曾经挺身而出保护了我们。”

在和霍普等人见面，听到他们说他们拯救了世界的石化，我感觉这就像是很遥远的世界所发生的事。但是在记忆恢复的时候我才察觉到，他们不惜挺身而战也要保护的，不是哪里的异世界，



正是我自己曾经生活过的世界。我那个时候才有种“被他们救了”的真实感，不由得想要对他们道谢。

“拯救世界……没这么夸张啦……”

莎拉脸上露出了有些为难的苦笑，这不是她在谦虚，而像是在害羞。

“我也是一直在被保护着，从小时候开始就一直被姐姐保护着，从小时候开始，我就一直在跟姐姐撒娇。”

雷光的妹妹低下头，小声说着。

被诅咒的路西·人类的敌人



姐妹俩的双亲在很久以前就亡故了，姐姐雷光开始参军，支撑起姐妹俩的生活，妹妹莎拉在上高中时与冰雪·维利亚斯相遇，在决定上大学时正式和他开始交往。

“姐姐当时觉得这很欠妥，她觉得冰雪和诺拉的各位都是一群半吊子的人，的确，冰雪是有些粗神经……但是如果当时时间允许的话，他们坐下来好好谈谈，姐姐说不定就明白了呢。”

“但是，那个时候你没有这种时间了，不幸地与法尔希接触，被迫成为了被诅咒的路西。”

“对……我成为了在茧里生活的人们的……人类的敌人。当然，我没有想过要伤害茧，但是……”

哪怕她没有恶意，茧的居民也敌视着路西，想要将路西清除。由于对路西的盲目恐惧，市民们的感情波动影响到了社会的政策，然后就与那悲惨的流放行动政策连接在了一起。

而就在流放行动的战火燃起之时，她的时间停止了，在姐姐雷光和未婚夫冰雪面前，化成了水晶像进入了沉睡。

这就是改变了名为茧的社会的战斗开端。见证了莎拉沉睡的雷光、冰雪、萨兹、霍普、班尼拉以及后来加入的牙，众人一边碰撞摩擦着，一边与宿命进行着抵抗，在最后，他们将茧从灭亡的命运中拯救出来时，莎拉也得以从水晶的沉眠里解放出来。

但是就在莎拉从沉睡中苏醒后不久，世界又诞生了新的歪曲。

雷光消失了。

跨越歪曲的时空

“你似乎在从水晶里苏醒之后就听到了‘雷光已经死了’的消息对吧。”

“为了阻止茧的崩坏而牺牲了——大家都是这么认为的。但是我没法相信，当我从水晶里苏醒过来之后，姐姐笑着祝福我与冰雪的婚礼，姐姐的那个笑容我一直记忆犹新。”

“事实上莎莉小姐你的记忆才是正确的，除了你之外的所有人的记忆与世界的历史都被扭曲，你的姐姐也没有死，而是被囚禁在了异世界瓦尔哈拉。当你察觉到了真相之后，就决定让世界回归真正的历史，对吧？”

“在一开始我还没想这么多，让我有行动契机的是诺艾尔，他带着莫古利来到我这里，向我传达了姐姐的话……我实在是太想见姐姐了，于是就一股脑地冲出家门。之后的旅途里也是有诺艾尔在帮着我，我果然还是太容易依靠别人了。”



她开始诉说着她的旅途。那是围绕着数百年的时代所进行的历史修复之旅。如果将时间的流动比喻成河川的话，那么当时的时间就是因强大的力量使得大地扭曲，因此

而改变了河川的流向。莎拉等人在旅途里将阻挡河川的岩山清楚，将过量的河水以水闸的形式进行控制，尝试着让河川变回原来的模样。

虽然接二连三的都是些令人难以相信的事情，但是从她口中缓缓道来的话语，在我看来是真实。

“时空门”、“悖论”——颠覆时空法则的各种事物，能够直视未来的“时颂人巫女”之力，以及无限次地循环着生与死的巫女幽儿和为了拯救她而让世界陷入疯狂的宿敌凯厄斯·巴拉德。

而在这场旅途的最后，她失去了生命。

“然后我又被姐姐保护了起来。姐姐抱着我的灵魂一直守护着我，因此姐姐就变成了水晶。”

“你们姐妹两人一直都在一起呢。”

“但是……我还是走丢了，不知从什么时候就和姐姐分开了，我当时陷入了沉睡，都不知道我们是什么时候分开的。”

特别的存在



“你也有想不起来的事吗?”

“哎?”

“我也曾经生活在‘那个世界’里，作为茧的记者，我当时的名字叫‘艾黛’。不过我是在最近才恢复了记忆，以前都只是朦朦胧胧地记得几个场景。不止我一个人是这样，关于那个世界的事我进行了很多次采访，很少有人能记得自己的名字——除了你们之外。也许这就是说你们是特别的存在，所以才能够记得那个世界里的所有的记忆吧?”

“才没有这回事呢，我也是忘了很多事……而且我也不是什么特别的存在，而且你不也是想起来了吗? 在那个世界时的名字和经历，你都开始渐渐想起来了，那么除了你之外的人今后也说不定会在什么时候恢复记忆。”

“我在想，恢复记忆的关键说不定就是你们各位? 我的记忆之所以会恢复，就是因为从给霍普先生进行采访开始，与大家进行采访之后才恢复了记忆，所以今后我还想进行更深入的采访，想要尽可能地调查在那个世界里发生的事。”

“……调查完之后你打算怎么办呢?”

“我想把它们整理成一个故事向大众公开，我在听了大家的回忆之后取回了自己的记忆，那么只要依样画葫芦，将那个世界的故事传到给大家的话，说不定会有更多人可以恢复记忆……”

“请等等。”

这是我从未听到过的声音，虽然她的声音不大，但是非常地坚定。

“回想起那个世界回忆的人们如果回想起了不好的回忆，说不定反而会更加痛苦……如果那个已经不存在了的古老世界占据了他们的记忆，反而成为现在生活的枷锁的话呢?”

她的话让我感到胸口一疼，我感觉这像是在说我的事。我一直在追求着过去世界的记忆，是不是就被过去的回忆所缠住，让现在的人生成为了牺牲品呢?

莎拉似乎是察觉到了我的想法，她的脸上露出有些寂寞的笑容。

“像我们就是这样，我记得过去的那个世界，在这回忆当中也有着想要忘掉的记忆，但是当中也有着先苦后甜的欢喜，所以在我看来那些全部都是我重要的回忆，所以能够回想起来就让我感到很高兴。但是也因为有那些回忆，现在的我们就和过去的我们差不多，在这个新世界里生活时，有时候会感觉到与周围有种距离感。”

“这么说的话，探求关于那个世界的回忆是不是没有意义了，如果说忘记过去会比较幸福的话，那我……”

“对不起，我不是在责备你。我想你一定比我更加辛苦才对，明明是在这个世界里诞生的，却突然苏醒了关于另一个人生的回忆。在两个世界的记忆之间摇摆——我想说不定你才是特别的存在呢。”

结束采访时已经到深夜了，我和莎拉·法隆道别之后就在大河附近游荡，从河面上吹来的夜风让我冷静了下来。哪怕有着街灯在照亮，夜里的河川也非常黑暗而阴沉。

我的取材会不会真的是没有任何意义?

如果将河川的流动比喻成时间的流逝的话，像我这样，追寻着已经不存在的世界、过时的时代的记忆，起步就像是在将已经流入大海的河川水再次汲取下来把它们倒入河川中一样?

但是莎拉也说了：

“追寻着过去世界的记忆，这对现在的这个世界有什么样的意义，这个梗我也不清楚。但是你不一样，你是诞生在这个世界的同时还想起了关于那个世界的回忆，所以我想你一定能够找到让你自己满意的答案。所以我希望你能够知道一切。”

然后我也做出了觉悟，在分别时她重重地握了了一下我的手，然后告诉了我冰雪·维里耶的所在地。

V.“私人问题就免了……开玩笑的啦。”

——冰雪·维里耶

尘土飞扬的高速公路将如同海洋般广阔的绿色草原笔直地分割开来，通往地平线的彼端。

在道路的两旁有着能够为行人遮挡风雨的亭子，那里是公交车站，站牌表上的文字十分老旧，红色的铁锈和空白的部分比较显眼，每天的通车次数少得可怜。

我在公交车站这里等着他，虽说在城里也有机会能够遇到他，但是我还是比较希望能够在他喜欢的这条公路上和他谈话。

一眼望过去，整个草原的风景十分壮观，但是同时让人感觉非常单调。我想大概只有在“那个世界”里经历过太多激烈战斗的他才会喜欢这种有些无聊的和平景色吧。

风从草原上拂过，在风刮来的方向，我听到引擎的声音不断朝这边靠近。

我走出巴士站，站在路旁等着，摩托车朝我所在的方向缓缓行来，等靠近的时候才发现那个其实是个相当大型的摩托，不过由于开车的人体型魁梧的缘故，这个大摩托看起来都有些小。

摩托车从我面前开过，在我后方停下，不过引擎还没有熄火。开车的人是一个金发的男人，他一只脚踩在地上，转头跟我说：

“你在这里等再久也不会有公车过来的，这条路线在很久以前就已经被废弃了。”

他的嗓门不输给机车的引擎，开朗而温暖，看来就是他没错了。

我也大声回答道：

“没关系，因为我等的是你。”

“看起来……也不像是要搭便车啊。”

“我和莎拉·法隆见过面了，从他口中听到了你的一些事。”

冰箱·维里耶关掉引擎，让草原骚动着的风也变成了原来的微风。

冰雪·维里耶

我们在公交车站的亭子里坐下，我和冰雪说了目前为止经历，与霍普和萨兹的相遇，，在咖啡厅与诺拉再遇，和莎拉在咖啡厅的对话还有包括我自身曾是茧的居民的事实。冰雪几乎没有插画，只是一直看着我的眼睛认真听我说完。

我说完之后，冰雪用力点了点头。

“我明白了，你尽管问吧，如果是莎莉信任的人的话，我也没理由来怀疑你。那么我该从哪里开始说呢?”

他的脸上露出平易近人的笑脸。

“那就请先从最开始的事——从莎拉小姐的事开始说吧。”

“私人问题就免了……开玩笑的啦。的确，我都出发点时为了莎拉，为了拯救成为路西的她，我开始了我的战斗。”

“为了拯救恋人莎拉而与莎拉的姐姐雷光小姐等人一起开始旅途，那个……我想当时的情况一定很复杂吧。”

“算是吧，当时我被雷光讨厌，而且还发生了霍普母亲的事，之后我又向莎拉求婚，把情况再次复杂化了。当时只想着拼命向前走，却几乎都做了些无用功，给周围人添麻烦。当时我在萨兹大叔他们眼中就像是个傻大个般的孩子王吧。”

“但是即使如此你也还是想要继续向前，哪怕无数次倒下也会爬起来。”

“因为我身体结实啊，而且脑子也不灵光。我的头脑还没有好到看到眼前强大的敌人而打退堂鼓的程度，按常理来说，一般人也不会去和圣府军的法尔希战斗吧。”

“也就是说，正因为你是个笨蛋，才会去挑战当时对于人类来说等同于神明的法尔希吗?”

“你还真直白……不过也就是这么回事吗，当时我一心想着要救莎拉，就脑子一片空白地冲向敌人的正中央，如果当时没有大家帮忙的话，像我这样的家伙肯定早就死了吧。真是的，我还真是个需要照顾的家伙。”

他用粗大的手指有些不好意思地刮了刮自己的下巴。

通过这简短的对话，我大概知道他在他的同伴之间是处于什么样的地位了。的确，他不能说是一个会深思熟虑的人，但是没有他这么冲动无谋地横冲直撞的话，众人也不会往前踏出那一步。有时候会遇到各种各样的困难，没法跨越困难、去挑战也是没有用的……像这样让人从一开始就放弃挑战了的困难，这时他就会什么也不想地——说好听点就是不被常识所束缚地面对那些困难，大家对他的无谋行动感到头疼的同时，是不是还是会追随着这个高大的背影一起前进呢。



跨越时空之旅走向终结



在围绕着茧所展开的战斗结束后，冰雪虽然得以和莎拉重逢，但是雷光消失了。

雷光已经死了——所有人都是这么想，但是只有莎拉没有放弃希望。

“我代替莎拉开始了旅途，为了寻找下落不明的姨姐——雷光。在进入AF时代之后，一般人也开始变得可以使用魔法，世界各地都开始出现各种怪事。”

“之后莎拉小姐自己也踏上了旅途，这期间的事我听莎拉小姐说了，想必您一定很担心吧。”

“那肯定啊，要是没有诺艾尔跟着的话，我可是坚决反对的。”

“诺艾尔·克莱斯——您很信赖他呢。”

“在第一次见面时我就看出来了啊，他比我更加认真，也比我更加坚强，而且很会看人，在初次见面的时候可是一眼就看出我的本质了哦，说我是个爱乱来的家伙。”

“这个似乎谁都能看出来……”

“……好吧好吧。总之有诺艾尔跟着的话我想一定会没事的，而且更重要的是莎拉自己也变强了，我当时可真是吓了一跳，开始旅行之前她可是没进行过战斗，那次见面时她就已经能够砰砰砰地把魔物干掉了。”

“应该说不愧是雷光小姐的妹妹吧。”

“莎拉原本内心就比周围人要坚强，在茧生活的时候也是一样。成为了被诅咒的路西，如果是一般的女孩子一定会被吓哭吧，但是莎拉却是静静地忍耐着恐惧，哪怕是遇到强敌她也不会中途逃开，最后她也完成了这次旅途。结局……就变成了那样。”

像是咬牙切齿般，冰雪的话停了下来，性格明快的他变得如此沉默，让我感受到了些压抑。

在这场跨越时空的旅途结束之后，莎拉就死去了，虽然她现在平安无事地生活在这个世界里，但是对冰雪来说那还是一个难过的回忆吧。我试着换一个话题。

“我从萨兹先生那里听说了，在那场战斗里女神艾特罗灭亡，混沌开始侵蚀世界，源源不断的混沌之力让世界开始崩坏……”

“没错，从那之后开始世界就开始崩坏，在过了500年后开始死亡。而就在世界命数将尽的时候，雷光终于回来了。”

“请告诉我吧，关于毁灭的时代的种种。

混沌时代的人类

“在混沌开始侵蚀的时候，人类的据点是茧，和以前法尔希做出来的茧不同，那个是运用人类的科学来制作出来的人工茧。那是为了在发生意外之时能够让所有人类进行避难的空中方舟。策划人工茧的建造计划的是名为‘学院’的组织，霍普是组织的中心人物。那家伙很有人望，所以在毁灭的时代到来的时候就自然而然地成为来人们的领导者。”

以霍普・埃斯特海姆为中心成立起了人类再诞评议会，开始面对混沌的威胁。

“我和诺艾尔开始进行霍普的辅助工作，霍普开始让人们聚集在一起，而我和诺艾尔开始进行那些站在前线的人们的护卫工作。由于经常会有魔物从混沌里涌出来，所以要让能够战斗的人来参与战斗，萨兹大叔也开着飞空艇到处飞来飞去击退魔物。但是比起魔物，我们当时还面临着更糟糕的威胁，那就是人没有了寿命的概念，哪怕活得再久也不会死。”

“人类不会老去——这种现象真的发生了啊。”

“很不可思议吧？虽然我觉得你不是第一次听说这事。”

“我有进行过推测，因为过去收集到的证言里，也有过一些活了几百年的例子。但是我没想到还真的会出现不老不死的现象。”

“不对，虽然人们不会老，但是并非是不死的，遇到事故或者病痛时会死，不吃东西也会死，同时，人类开始无法生孩子。”

如果没有新生命诞生的话，人类的数量只会渐渐减少。这危机虽然当时还是很缓慢地，却又是确确实实地向他们袭来——而从中寻找出突破口，就是人类再诞评议会的任务。

“当时的情况可谓是一面倒，混沌的浊流不仅仅让人可居住的地区变小，还影响到了空中的‘布涅贝泽’。”

“‘布涅贝泽’——这个名字我听到过好几次，这是什么有深意的名字吗？”

“嗯，那个是人工茧的名字，同时也是一个神明大人的名字，那个神明就是我们最大的敌人。”

“哎……？”

“到后面我再给你说。总之人工茧受到了损伤，大家也明白不能一直生活在这里。而就在这时候，法尔希 = 万魔殿(Pandemonium)出现，在人工茧之外的大地里以惊人的气势在活动着。”

“究竟是怎样的活动？”

“那家伙是造物的法尔希，明明没有人拜托它，它却开始在沿海地区开拓土地，开始建造人能够居住的建筑物，一下子就差不多做好了一座城市，然后又在距离这座城市有点距离的地方开始建造第二座城市。一开始建造的，是日后被称为路克瑟里欧的城市，第二座则是悠斯南。”

“那么人工茧里的人们开始移居到法尔希建造的城市里了吗？”

“一开始大家都抱着警惕不敢靠近，因为法尔希没法信任，它又没有给我们传递什么信息。就在我们抱着警惕心理观察的时候，法尔希开始进行下一个行动，它开始在悠斯南建立工厂创造物资，像是粮食或是燃料之类的。虽然法尔希什么也没说，但是不管怎么想这都是在诱惑着人类——让他们走出人工茧到它那里去。”

这是一个艰难的决定，在经过了数年的讨论之后，人类再诞评议会决定让人们移居到地上。

人工茧在混沌的侵蚀下开始渐渐撑不住了，再这么让大量的人类在这里生活的话，总有一天会迎来人工茧的寿命。人工茧是当时的科学技术核心，如果突然让它停止运作的话就会造成社会全体崩坏的危险，为了让人工茧能够更长久地运作，必须让内部的居民降落到地上，熟悉外界的生活。同时这也是为了利用法尔希 = 万魔殿生产出来的物资来减轻人工茧的负担。

“像那样依靠法尔希生产出来的食物，感觉就像是时代逆行到了人类被法尔希圈养的时代。把人从姑且算是安全的人工茧送到地上，就像是以前的净化行动一样。但是除此之外我们也没有其他办法，我们作为先头部队先到达了地上，为了不过分依赖法尔希，尽可能地一边自给自足一边与混沌进行战斗。日复一日……在看不到尽头的战斗里，又度过了几年的时间。”

“渐渐地开始对时间失去感觉了呢……我想起萨兹先生说过的话，他对多吉的长眠感到绝望，从而一直在四处游荡着。”

“我虽然也想给大叔出一份力，但是却不知从何下手……我也是和大叔类似的处境，不仅仅看不到世界的未来，不知道怎么救莎拉，也把握不了雷光的行踪，每天都觉得无比失落。诺艾尔也是一样，那家伙认为莎拉的死和世界现在的混乱都是因为自己的错而不断自责，但是这明明不是他的错啊。”

“霍普先生当时是什么样的状态？”



“那家伙很成熟，完全不说什么丧气话，专心地寻找着制止混沌的方法。正因为那家伙不放弃希望，我们也才会跟着一起努力。正如同他的双亲给予他的名字一样，他真的成为了‘希望’(注：“霍普”与“希望”的同音)，对我们来说的希望——不，这么说也许有些夸张吧，对全人类来说他就是希望。正因为如此，那家伙他……被消失了。”

“被消失指的是……霍普先生遭遇‘神隐’之后行踪不明这件事吗？萨兹先生说过，在霍普先生不见了之后世界就开始产生变化了。”

“因为那家伙突然不见了，人类再诞评议会陷入了一片混乱，大家只顾着讨论，但是到最后什么也没法决定。我也尝试着让大家凝聚起来……但是没法做到像霍普那样的地步。最后开始发生派系的斗争，世间杂七杂八的事务开始多了起来，大家的心开始失去了平静。而当时我作为悠斯南的物资生产负责人，光是为了抑制住物资不足引起的混乱就拼尽了全力。”

那个时候从混沌开始侵蚀已经过了 330 年，漫长的岁月里积压在人们内心深处的负面情感，以霍普・埃斯特海姆的失踪为契机一口气爆发了出来。围绕着法尔希生产出来的贵重物资开始出现争端，如果没有生产线的负责人冰雪在维持秩序公平分配物资的话，也许会出现流血事件也说不定。

在一片混乱之中人类再诞评议会开始渐渐地失去了人们的信任，从那时候开始某个“教义”开始流传开来。

“那是信任光明神的家伙们。‘哪怕世界毁灭了也会有神明来帮助人们，引导人们进入新世界。’——救世院的那群家伙高唱着这样的教义开始出现在人们的视野里。”

“救世院这个词我以前在取材的时候听过很多次。”

“那时因为他们的信徒渐渐增多，最后成为了支配社会的组织。他们所信奉的神明的名字……你猜猜看是什么？”

我马上就知道了答案。

“……布涅贝泽，对吧。”

神之名，同时也是人工茧之名，冰雪将它称之为“最大的敌人”。

“由于霍普失踪，人们感到不安。失去了希望的人们，开始为了获得救赎而遵从着布涅贝泽的教义。这样你就能看到‘神隐’的真相了吧？让霍普消失的，正是布涅贝泽。”

“为了获得人心，神夺走了‘希望’。”

太守与解放者



最后，救世院坐拥了庞大的权力，冰雪被救世院任命为悠斯南的太守，依然负责物资生产的管理，不过这背后似乎有些曲折。

“救世院想要独占物资的生产，我可不会让他们这样做，不过我也不希望引起人与人之间的战火，所以表面上我向救世院的权威低头，获得了太守的称号，作为交换，悠斯南的自治得以保持，物资的生产也不能让他们随心所欲地乱来。”

“您进行了不少政治方面的工作呢。”

“看起来不像是以前的我对吧？不过活上个几百年，就算再笨的人也多少会变聪明。”

冰雪作为悠斯南的太守，为了维持与救世院之间微妙的平衡而忙碌着，因此而与萨兹和诺艾尔等人见面的机会减少，最后完全失去了联系。

时间转瞬即逝，距离霍普消失已经过了150年以上，从水晶之中苏醒的班尼拉和牙被救世院保护了起来。

“这也是布涅贝泽干的，从法尔希＝万魔殿的出现到霍普的失踪，这一切一切都是‘神的计划’。而将为这一切画上句号的就是解放者。”

在班尼拉和牙苏醒后过了13年，“解放者”雷光回来了。根据救世院的教义，解放者是净化人们的灵魂并将其引导向新世界的存在。

“净化灵魂是什么意思？”

“就是让你把脑子里的东西忘得一干二净的意思。忘掉死去的人和过去的回忆，然后在新世界里重新诞生。”

忘记——这个词让我不由得开始联想。

“那就是说……我们之所以回忆不起‘那个世界’的事，就是因为灵魂被净化了的缘故吗？从有茧的那个世界转生到这个世界的时候，解放者她——”

冰雪在等着我说完，我直奔核心而去。

“是雷光小姐她消除了人们的记忆吗？”

冰雪的眼神一瞬间变得十分锐利，但是随后就缓和了下来，他用一种守望的眼光来看着我。

“不是的，姨姐她为了不让人们的记忆消失而与布涅贝泽战斗了——你就是最好的证明。”

“我？”

“你的记忆没有消失，而是没法清楚地回忆起来而已，在对我们进行采访的期间，不也是取回了关于那个世界的记忆吗？”

“话是这么说没错……但是我反而开始有些弄不懂了。我一开始是为了解开自己脑中暧昧不清的记忆而展开的取材活动，但是在和你们各位见面并取回关于那个世界的记忆后又产生了新的疑问——我现在所生活着的这个世界究竟是什么？究竟是为什么会变成现在这样的情形？我在想，我的目的会不会就是寻找这些问题的答案？”

“什么嘛，你自己不是很清楚嘛。既然有疑问的话，就要自己去寻找答案——这就是你的路。”

冰雪站了起来，看着前方的道路，随风晃动的草原被一条直线贯穿，道路通往地平线的彼端。

这条路的尽头会通往哪里，我不知道，背对着我的冰雪眼里究竟是什么样景色，我也不知道。

“只要能够见到雷光的话你就明白了。”

“……你会告诉我她的所在吗？”

冰雪转头看着我，咧嘴笑着。

“不行不行，凡事都要将顺序的，要是你突然跑到姨姐面前去问她这些问题，那可是很恐怖的哦，肯定会被姨姐赶出来。”

看着他故意板着的脸，我也不由得笑了起来。脑子里突然冒出了个疑问：会不会他也不知道雷光的下落？不过我想他应该不会撒这种无聊的谎言。

“谢谢您的忠告。不过雷光小姐听起来像是个挺难相处的人呢，如果见到她之后也不知道她愿不愿回答我的问题。”

“没问题的啦，不过在那个时候不止是提问，你要把自己的心意传达给她，这样她一定就能够回应你的。”

“心意……吗？”

“我也曾经是这样。我无法相信作为解放者回到那个世界的雷光，所以就将自己的心意传达给她，然后才得以相互理解。”

在我的内心深处有着很多想要向雷光询问的问题，但是我想要向她表明什么样的心意，现在还无法用语言好好地表达出来。

虽然没能得到雷光的行踪，不过冰雪给我介绍了一个人。那就是过去曾经和冰雪与霍普等人一起与混沌战斗，并见证了世界最后的13天的猎人——诺艾尔·克莱斯。



光明之响前传

龙奏骑士们的前奏曲（二）

文 加纳新太 译 乙太 美编 小瑟

第三章 炎之料理人

1 时值夜晚，在亚尔夫海姆岛覆盖着绿色的大地上——

翠绿平原与浓绿森林的交界处，野营地的火光显露在黑暗之中。

由碎石做成的炉子上，熊熊的火焰如同红色的王冠，直窜而起盖住了黑色的锅子。

被使用着的锅子为半球形，各种食材都被混入其中，里面既有已经风干的肉，也有路边采的百合根、蘑菇、野生萝卜、白薯等。

锅中冒出的烟气与炽热的铁板相碰撞，由食物散发出的香味让人垂涎欲滴。

坐在炉前手握锅子的年轻男子有着一头红发，他一边漫不经心地抖动着锅子，一边将手中盐和香料倒入锅中，丝毫不担心食材会变焦。伴随着一连贯的动作，男子的红发如火焰般摇晃着。

此时男子再将肉汁倒入锅中，汤汁立刻就因为热度沸腾起来。

待到快要煮干之时再进行一次调味，最后盖上一层土豆泥，一道东国风的炒菜就立刻完成了。

不过正在这时，一个陌生的声音从男子的背后传来：

“你在这里干什么呢。”

突然，从黑暗中出现了十几名身着黑色铠甲的士兵，一瞬间男子就被包围在这群士兵中间。

“…………”

营地中的男子并没有回话。

“你到底是什么人，难道不知道这里是伦巴底帝国的镇压领地吗？”



同样的声音再次从男子的背后传来。

红发男子一边装作没听见般纹丝不动，一边用长柄勺子尝了一下料理的味道，随后便在一旁自言自语。

“哇～真是美味啊～”

面对这样的情景，巴伦底帝国的前哨士兵们不由的显露出了困惑的脸色。因为到现在为止，除了自己人以外还没有人在面对他们时可以毫不畏惧。

“这家伙难道耳朵听不见吗？”

“真是啰嗦呀，我可是听得见的。我啊，最讨厌那些打扰我吃饭的人啦。”

红发男子终于隔着士兵们的肩膀，注视着类似于巴伦底军小队长的士兵说道：



“就是让你们不要再废话的意思，你们快点让开呀！”

“把这家伙带走，说不定是阿斯托利亚军派来侦查我们行踪的间谍，赶快把他送到本队接受调查！”

“唔……”

男子用谴责的语气说道：

“你难道没听过这样一句话：为地球描绘版图的，是大自然母亲的双手。现在你们这群人擅自就把这片土地称作自己的领地，难道不觉得这样做很逊么。”

“什么？！”

“这家伙太傲慢了！”

就在此时，男子突然就把煮熟的料理泼向眼前的士兵们。全身被料理覆盖的不幸士兵们喧哗起来，男子又急忙把锅子飞向正在步步逼近的另一侧士兵，然后趁乱拿起躺在地上的红色吉他，随后在吉他的首部点燃火焰，像使用剃刀一样把吉他在空中挥舞出一个回旋。

一瞬间，吉他划过的圆弧轨道上燃起了火焰，仿佛周围的空气都被点燃，换一种比喻的话，就如同巨龙喷吐出的火焰燃尽了大地。橙色的火焰把敌人的铠甲吞噬融化，瞬间散发出了如同生肉被烤熟时的臭气，被火焰包围住的士兵们由于高温和窒息接二连三地倒下了。

“爆裂吧！”

男子挥起吉他朝着残余的一名士兵敲去，对着盔甲的直接攻击使

得打击点处产生了爆炸，一瞬间数名士兵被吹飞。

“就让我来了结你吧！”

男子借着气势展开了连续攻击，一下横斩直接打在了小队长的胸口，随后再次产生了爆炸，顷刻间巴伦底军最后一名士兵也倒在了地上。

“不妙啊……”

最后一名士兵在倒地之前吹响了告知紧急事态的鸣笛，响亮而尖锐的笛声切裂黑暗传到了别的小队，随后别的小队那里也响起了笛声，鸣笛声接二连三地从远处传来。

“本队的家伙们正在往这里干吧，看来是相当庞大的军队呢……”

男子捡起了自己的爱锅并朝上挥了几下，随后将其架在了肩上。

“饭也没有吃成，不过把这群家伙干掉应该可以得到奖赏了吧。”

2

“在前方布阵的敌军本阵陷入混乱了！”

“…………?”

青年妖精族骑士雷斯提·塞拉·亚尔玛用手撑着纤细的下巴，摆出一副有所疑虑的表情。

“如果说阿斯托利亚军有所行动的话…………这也太迅速了点吧。”

“好像并不是受到夜袭的样子，但是敌人确实乱作了一团，骚动很严重的样子。”

妖精族的侦查兵一脸疑惑的表情，吞吞吐吐地做着报告。

事情发生在库拉伐尔平原，而在这里安营的正是妖精之国威尔兰德的皇家骑士团。

威尔兰德王国与巴伦底帝国长年为了争夺领土而争锋相对，这次也是受到了友邦阿斯托利亚王国的邀请才派出两支战力前来支援。

其中一支战力便是龙奏骑士雾香和她的从者，她们被派往了邻国的首都马尔加，在阿斯托利亚军中协助作战。

而另一支，则是由龙奏骑士雷斯提率领的威尔兰德骑士团，他们需要在战场与敌军正面对抗，阿斯托利亚军则起到从侧面援护的作用。

妖精族并不喜欢城市生活而爱好住在野外，这也是他们的种族文化之一。在有充足补给的情况，不知疲倦为何物的他们完全有资格被称为强兵了。

与不畏疲倦的威尔兰德骑士团相反，巴伦底帝国军基本由普通人类构成。即便时时刻刻监视着敌人也总会有疲惫的时候，稍有疏忽大意便会遭受马尔加的阿斯托利亚军的夹击。

在这样的状况下，敌人选择了“不轻举妄动，加强防守，等待物资聚集。”的作战方针。

“难以解释啊，难道是敌军本国出什么事了么……”

或者说敌人采取了引诱战术，这是一个陷阱。

稍作考虑之后，雷斯提突然抬起了头。

“该不会是这样吧……”雷斯提好像突然想到了什么，嘴里不停嘀咕着，然后终于作出了决定。

“还是深入了解一下吧，全军出动，准备夜袭。”



龙炎杖 伊格吉他

3

威尔兰德骑士团的士兵们身着深蓝色的军服，这种颜色虽然源于黑色但却可以驱散黑暗，而且他们夜视能力极强，耳朵也十分敏锐，因此完全不需要使用篝火与火把。传言妖精族的高手能够闭着眼睛挡住飞来的箭矢，这种说法其实并不夸张。

“传令官注意好了，不要错过了敌人撤退的信号，全军前进。”

雷斯提的命令静悄悄地传达了出去，能够听见的只有车马的行进声。



雷斯提·塞拉·亚尔玛

随着距离越来越近，敌阵的火光已经清晰可见。

雷斯提将手举起，随后一挥而下，四处传来了妖精族骑士的呐喊声，威尔兰德骑士团一涌而出，踏着被踢倒的栅栏冲入兵营。

“敌袭啦！”

悲鸣与哀嚎声不断从敌人之中传来，但是威尔兰德军的袭击已经近在眼前。

“不要犹豫！乘着混乱重创他们！”

敌阵深处的帐篷燃起了火焰。

敌阵中惊慌失措的士兵们，一个个都倒在了妖精骑士们的刀刃下。

士兵们的军帐都被推倒在地，原本被束缚的马匹都被放了出来，陷入暴躁的马群使得场面愈发混乱，库存的粮食也都被火焰吞噬了。

“很好！就这样坚持下去！”

跑在队伍先头的雷斯提在空中挥动着自己的爱枪，由龙之牙做成的长枪“龙牙枪 芬格长笛 ”发出了白色的闪光，混合着冰刃的烈风顷刻间就把敌人的军帐切成两半。

妖精骑士团的骑士如同泛滥的河水般，接着开辟出来的裂口蜂拥而入。

“就这样杀到敌人的中心！前进！”

威尔兰德军以锥形三角的阵型继续向前突进。

在这里雷斯提所见到的，却是红发男子挥舞着红色吉他，持续释放出火焰与冲击波，以一人之力与敌人大军交锋的身影。

“真是帮了大忙了，雷斯提！”

“我早就意料到是你了，亚格南……”

“这样攻进来真的可以吗，完全没有脱身的办法呀！”

“妖精族有一句谚语说的不错，笨蛋就算是死了也不要紧。”

“很不巧我不会在这里死的！”

“把这个笨蛋救出去！就这样从背后脱出！”

蜂拥而来的威尔兰德骑士迅速击倒了包围着亚格南的敌兵，并以突击之势冲出敌阵。

不知不觉地，雷斯提与亚格南已经在前线并肩作战。

雷斯提的爱枪“芬格长笛”释放出龙卷，将士兵们卷上空中。亚格南的吉他其实是由龙之火焰做成的龙刃器“龙炎杖 伊格吉他”，吉他在发出声响的同时产生火焰，与龙卷混合后变化为火柱。

自那一晚的战斗之后，巴伦底帝国军不得不撤出库拉伐尔平原，后退到远离前线的区域。

威尔兰德王国军则仅有少数受伤者，更没有出现任何战死之人。

4

“所以说嘛，都是靠我夜袭才能成功啊，你得请我喝三天酒答谢我才行。”

“我就算不说你也应该给我报酬吧。”

“你带着钱了吧，只是不肯拿出来吧。”

“那么把孤立无援的你从敌军中救出来也是需要酬劳的，这就一笔勾销了不是吗。”

“唔 ......”

亚格南终于停止了念叨。

第二天，在威尔兰德骑士团的军帐中，雷斯提坐在椅子上看着地图，亚格南则站在对面，一边敲着桌子一边讨要着报酬，嘴里不断念叨着“你这家伙，真是讨厌”之类的话语。雷斯提虽然注意到了亚格南，但还是冷漠地无视了他。

“我明白了，那么就请你在马尔加的定食屋吃三顿饭吧，就当是买你身上的东西吧。”

“恩 ......?”

亚格南从上衣的口袋里取出了数张被揉成团的羊皮纸，并把它们放在了桌上。雷斯提用手将这些纸展开后，一张手绘的地图展现在眼前。

地图以库拉伐尔为中心，并且详细描绘了周边地带的地形，比起威尔兰德骑士团所持有的古代地图要详细精致很多。地图上的很多地方都加有注释，比如野战时可以布阵的地方、对于埋伏有利的地形等等，而从笔迹可以看出，这确实是亚格南去实地考察后描绘而出的。

看过地图后，雷斯提立刻作出了回应：

“买下了。”

“好，这可是男人间的约定。”

亚格南瞬间摆出一副十分高兴的样子。

“亚格南，既然已经解决了吃饭的问题，那么暂时就和我们一起行动吧，绝对保证你每天可以吃两顿正餐和两顿点心，我们正是需要战力的时候。”

“啊 ...... 本来我不想说的。”

红发男子一边挠着吉他的首部一边说道，能够如此对待神话时代的龙之至宝——龙刃器的想必也只有他一个人了吧。

“你们做的饭怎么说呢，油放得太少啦，完全不能让人补足力气啊 ......”

“这样啊，那我也就不勉强你了。”

“那就这样吧，再见了。”

“等等，我还有一个提案。”

“什么呀？”

“我需要东方雪山地带的地图，用两罐陈年的蜂蜜酒来和你换怎么样。”

“小事一桩，包在我身上了。”

亚格南扛着吉他离开后，雷斯提的副官感慨道：

“真是可惜呀，如果他愿意同行的话，我方就可以多出一份强大的战力了。”

“他可是各国都争相雇佣的宫廷魔术师，不是那么简单就能说动的。”

“...... 可是，让他做事真的很简单啊。”

“不可胡言。”

略显疲倦的雷斯提低头说道：

“我也是和他打过交道的 ...... 雇佣他可是笔大花费。”



龙牙枪 芬格长笛

5

“等等！有话好好说！”

在温迪亚大草原的原野上，亚格南正被巴伦底军的精锐部队追赶着，拼命地向前奔跑。

如果单单是杂鱼的话，无论对手有多少人也不会轻易把亚格南吓倒。但现在看来，情况已经不是“可以陪他们玩玩”的程度了。

“可恶，他们一定是搞错人了吧。”

亚格南所遭遇的，是巴伦底帝国的国教——刻印教会的圣骑士。这群自称为贝奥武夫的特务教会骑士，作为亚尔夫海姆侵攻军的中枢，传言他们通过人体改造而获得了超于常人的战斗力。

亚格南口中反复说着“等等”、“有话好好说”等话语，但敌人完全不为所动。这群人全部带着假面形状的头盔，完全感受不到他们的情感，让人不由得心生恐惧。

“看招！”

亚格南一边快跑一边转身，“爆炎”的咒文在敌人的眼前爆炸，但是完全起不到削弱敌人攻势的作用。敌人把受伤的同伴转移到队伍后方，再把未受伤的士兵转移到前侧，继续追赶着亚格南。

“这样下去 ...... 被抓到也只是时间问题吧 ...... 咦？”

慢慢地，亚格南看见前方有一团银色沐浴在阳光之下。

“马上就要朝我们这边来了。”

雾香把手遮在眼前眺望远方后说道，她的视力是平常人的三倍。

那是伴随着爆炎与黑烟，蜿蜒逼迫而来的谜之军团。

“应该不是自己人吧 ......”

桑妮雅说话的同时伴随着“哔哩哔哩”的雷声，她能看见的还仅仅是狼烟而已。

“并非完全如此，我看见最前面有个穿着鲜红华丽的人物，好像在被后面的军团追杀。”

“红色 ......?”

桑妮雅稍稍歪着头，用单手撑住脸颊。

“会以这种方式登场的，我大概猜到是谁了。”

“真是巧啊。我兄长的一位朋友好像也是如此 ......”

“大概来说，就是会惹一堆麻烦事到自己身上吧。”

“不过有的时候还是挺靠谱的呢。”

“好像也是如此啊。全员，将阵型变换为楔形。”

在桑妮雅身后待机的阿斯托利亚近卫骑士团的骑士们，立刻就变换了阵型。

敌人的速度越来越快，不一会儿就到了桑妮雅可以看见他们的距离。

“是教会骑士团呢，真是强敌啊。”

“我来向他们发出警告吧。”

“恩，拜托了。”

雾香的手紧紧握住龙翼弓，一边调整呼吸一边在手中制造出看不见的箭矢，然后把弓对准天空释放出箭矢。

发光的弹丸贴地飞驰，如流星般从红发男子的身旁划过，贯穿了黑色军团。随后，弹丸通过的轨道上产生了冲击波，敌人终于乱了阵脚最后停止了进军。

所幸的是，亚格南并没有停下逃跑的脚步，他用吉他撑住地面，原本以为可以正好到达桑妮雅的所在处，但还是以大字型摔倒在了地上。

“哇，我实在是惶恐万分啊，竟然被公主和歌巫女两个人同时救了。”

亚格南虽然已经气喘吁吁了，但还不忘开玩笑。

“我们从今天开始就是你的救命恩人了。”

“话说在前我可是身无分文。”

“那就用身体来偿还吧。”

“可怕 ......”

“桑妮雅，有话以后再聊，敌人已经重整阵型了。”

仔细一看，身着黑色铠甲的敌人已经调整了队伍并重新聚集，准备再次突进。

桑妮雅握住爱剑的剑柄，向全军发号施令：

“拔刀！”

长剑出鞘的声音瞬间响起，无数闪着光的白银色剑刃一齐突向天际。

阿斯托利亚军传统的一齐拔刀可以增强我方的连带感，鼓舞士气，使士兵们精神高涨，而对于敌人也能起到很强的威吓效果。

号令一下，所有人整齐划一的动作展现出了阿斯托利亚军的风度。

敌方的军团起初毫无动静，但这样的对峙仅仅持续了片刻，敌人终于开始后退。作为前卫的骑士们用盾牌架起墙壁，从后方的骑士开始逐渐与阿斯托利亚军拉开距离。

恐怕是因为长时间追击引起的疲劳，敌方得出了与阿斯托利亚的精锐部队硬碰硬并不会取得优势的结论。

桑妮雅他们虽然没有什么战力消耗，但绝对不会从背后袭击敌人。

阿斯托利亚军的银剑依然指向天空，直到敌人的身影完全消失。

6

“知道了知道了，作为救我一命的回礼，我就告诉你们一件有趣的事吧。”

在“海猫亭”安顿下来后，亚格南一边尽情地喝着水，一边慵懒地躺倒在休息区的沙发上。

桑妮雅与雾香，都被亚格南的不礼貌所惊吓。

“巴伦底的那帮人，可是在哥利兹监狱进行人体实验呀。”

“这种事情我可是知道的。”

“那个 ...... 那个监狱到底是怎么一回事？”

面对雾香的疑问，桑妮雅开始回答道：

“那里是百年前阿斯托利亚使用过的流放地，但是很久以前就已经废弃了，现在属于巴伦底的管辖地带。但是，在那里做这么奇怪的事情，任谁都会知道的吧。”

“有趣的地方就在这里，这个监狱之中，收押了一位普通少年，这个少年是 ......”

“快点说，别装腔作势了。”

“神话中的战争里被封印起来的龙族的统治者——煌龙的力量，正是寄宿在那位少年的身上。”

“煌龙大人！？”

雾香突然激动地跳了起来。

“如果让煌龙大人加入我方的话，那么这场战争就有很大的胜机了！”

“是不是很有趣呢？话说回来。我跑了一天也很累了，好像喝酒啊 ~ 好想让两位美女来帮我倒酒啊 ~”



面对着在那儿自言自语的亚格南，桑妮雅表现出一副无奈而又苦恼的样子，不过她突然想到了什么：

“话说回来。我们袭击哥利兹监狱的时候，正好需要一个人来引开敌人的守备队，你难道不考虑一下么？”

“唔 ...... 能帮我倒酒吗 ......”

“啊，你也太低估我们的身价了吧？”



7

几天之后的一个夜晚，于悬崖边建造的石塔——哥利兹监狱。

巨大的熔岩火球炸在了监狱外高高的石墙上，警笛声瞬间响起，巴伦底的武装兵也开始集结。

不过让巴伦底的士兵们感到困惑的是，他们要面对的敌人，仅仅是一个抱着红色吉他的红发男子。

“来吧，在倒下之前尽情地舞蹈吧！”

亚格南拨动着吉他的琴弦，响彻不断的琴音仿佛连夜晚的黑暗都可以歪曲。

“行动一定要顺利呀，小姐们。”

第四章 驭龙之皇女

1

作为拥有三个从属国、无数追随着的诸侯国、统治着大陆最大版图的巴伦底帝国的首都，帝都巴尔德尔可谓繁华至极，谷物、野菜、牲畜、各种丝布以及各地的名酒应有尽有，而农业、手工业、制造业等行业也汇聚于此。不仅经常有乐团、剧团会在帝都演出，吟游诗人们也会在街角竞相献声，而诸如音乐、小说等文化产物也在这里汇聚并得到发展。

帝都能够获得如此繁华，更要归功于这里的人。作为大陆第一的都市，各种各样的人在这里汇聚，这其中既有文人墨客为了文物而来，也有劳工为求生计而来；既有商人为了大赚一笔而来，也有工匠为了一显身手而来。总之，这里面的大多数人都认为只要来了帝都，就一定能获得自己想要的。这其中有人成功了，当然也有人失败了，包容了不同的人或喜或悲的感情，这座别名为“黑蔷薇之都”的城市才得以日益壮大。

在巴尔德尔的一个清晨的早市上，一位商人注意到自己头顶有一个黑影迅速闪过，

“啊！”

这位商人抬头指向天空，对周围的人大喊道：

“是公主殿下！”

周围同样发现此事的人也异口同声喊道：

“是公主殿下！”

“公主殿下驾到！”

“公主殿下！”

他们的头上，遮住阳光的云层与漫无边际的苍穹之间，一头红黑色的巨龙正在飞翔。

在龙的脖子附近，可以看到一个细小的人类身影，他正抱着龙的脖子，身穿一套黑色铠甲，手持一把很长的骑士枪。

在帝国之中，以驾驭飞龙来代替骑马，并在天空中驰骋的，也仅仅只有一个人。

“爱克雪拉殿下！”

“龙骑士公主殿下！”

“哇！是爱克雪拉殿下！”

人们纷纷放下手中的活儿，从市场的遮阳棚下、街旁的商店中以及小道里的工房中走出来，目不转睛地注视着主公殿下，而作为龙骑士的公主也认真地不停朝着人群挥手，孩子们也争相追逐着巨龙落在地面上的黑影。

公主与巨龙乘着风飞向了他们的城堡，坐落在远离闹市的山丘上的“黑珍珠宫殿”。



爱克雪拉·诺亚·奥勒

2

作为巴伦底帝国的王城，“黑珍珠宫殿”的中央塔为巨大的球体构造，球体被水平切断，其上半部分竖立着一根尖刺状的高塔。

巨龙与他的主人绕着尖塔盘旋而下，球体的侧面打开了一个窗口，巨龙迅速落下，利用巨大的翅膀借助气流，平稳地降落在地面上。

“辛苦你了，特里修拉。”

“这是我的荣幸，我的主人。”

龙骑士公主爱克雪拉从巨龙特里修拉背上跳下，抬头看着巨龙，而特里修拉也让自己的视线与这位年轻主人的视线保持同一高度，以此来表示对主人的尊敬。

当少女与巨龙进入宫殿之后，原本打开的窗口自己慢慢地合上了。

在宫殿的中央，四头颜色各异的巨龙正等待着少女的归来。

“卡利邦！昆古尼尔、迦耶伯格、丹斯列夫！睡的舒服么？”

“刚刚还在睡觉……但听见主人的声音，立刻就醒了。”

“丹斯列夫，你还是老样子呀。”

爱克雪拉发出了铃音版清澈的笑声。

这个宫殿，是特意为巨龙们打造的巢穴，原本卷缩在各个角落中的巨龙们，在听见爱克雪拉的呼唤后聚拢到她的面前。

黑龙丹斯列夫与白龙卡利邦作为帝国国土的守护龙，被称为“帝国的双剑”，而青龙迦耶伯格、雷龙昆古尼尔、红龙特里修拉由于时常与皇女爱克雪拉一同征战沙场，创造了帝国的不败神话，便被称作“皇女的三本枪”。

特里修拉以外的四条巨龙，都用头靠近爱克雪拉，并且轻轻触碰着她的身体，但巨龙的动作还是让体态小巧的艾克雪拉几度离地。作为回礼，少女依次亲吻了每条龙的尖牙。

“我的主人爱克雪拉殿下，明天就请召唤我吧。”

“恩，昆古尼尔，明天就让你带我飞吧。”

爱克雪拉爬到了伏在石床上稍作休息的丹斯列夫的背上，随后也躺了下来。其余四条龙也都凑到她的身旁，爱克雪拉抚摸着巨龙们的头部，而龙们也舒服地发出着吼声。



白龙 卡利邦

这一年，艾克雪拉仅仅十七岁。

艾克雪拉获得龙骑士的能力，恰好是十年以前，年仅七岁的她，单凭一人之力便平定了从她出生之前就已经在持续的争夺帝位的内乱。人们将她当成勇者中的勇者，也是帝国的象征。如果没有爱克雪拉，帝国的臣民恐怕如今依然身陷内乱之中，她的父亲也不会轻易地夺取帝位。

从属于爱克雪拉的五色巨龙，传闻是“神龙大战”时期为神而战的勇士，当然也有另一种说法，那就是神运用奇迹之力，从作为敌人的龙族那里复制出了这五条巨龙。无论由来如何，帝国的人们都将这五条残存下来的龙称为“远古之音”。

皇女爱克雪拉沐浴在巨龙的气息下闭上了眼睛，微微露出了笑容：

“只要有你们在，我就不会觉得寂寞。”

3

艾克雪拉独自行走在黑珍珠宫殿的石制走廊上，她从来没有好好看过侍女与女官们的脸，因为她们在面对爱克雪拉的时候，时常会把自己的脸压得很低。

爱克雪拉踏着有力的步伐进入了宫殿，站在两旁的文官、侍从、女官们都深深地低下了头。作为王位的首选继承人以及帝国的最大功臣，整个城中还没有人敢和爱克雪拉正面相对。

站在皇帝寝室前的侍从们，更是把腰压得很低，以表达他们对皇女的尊敬。

爱克雪拉突然想到了什么，对一旁的侍从说道：

“你，报上名来。”

“让殿下您听到我的名字会玷污了您的耳朵，请您稍等。”

“好吧。”

侍从低着头打开了寝室的门，爱克雪拉走了进去。

艾克雪拉的父皇——巴伦底帝国的皇帝吉古蒙特二世，正穿着睡衣坐在床上，一旁的文官们正记录着皇帝的旨意，当他注意到爱克雪拉之后，便示意一旁的文官们退下。

“父亲大人，您的身体如何了。”

“没什么……”

吉古蒙特原本想告诉女儿自己的身体并无大碍，但话说到一半就陷入了剧烈的咳嗽之中，爱克雪拉急忙来到父亲身边，轻轻拍打着父亲的后背。皇帝挥了挥手，示意女儿自己已经没事了。

“父亲大人，请不太过操劳于公务，还请注意身体。”

“可以让其他人代为处理的，全都让大臣们处理了，剩下的都是必须由我来处理的事，这也是我的责任与义务。”

吉古蒙特在位期间，无论是对内政还是法律，他的统治都是极为公正的。

虽然十年前能让他坐上皇帝的宝座需要归功于他的女儿爱克雪拉，但是让这个在内战中被荒废的国家重新复苏与安定，就全是这位明君的功劳了。

这位皇帝惟一的问题就是健康，他在年轻的时候就已经患上肺病，自从担上了皇帝的重责之后，病情变得愈发严重。

爱克雪拉的眼神落在了父亲身上，可以看出她十分心疼自己的父亲。

“说起来，你为何还是如此打扮……大家都快知道他们的公主不喜欢穿裙子了。”

“因为要骑龙出行，换衣服就变成一件麻烦事了。”

爱克雪拉穿着一身黑色的铠甲，戴着一顶以龙之黑翼为装饰的头盔，就像一名女武者一样与自己的父亲会面。

伴随着支气管的声响，皇帝长叹了口气。

“我知道自己所剩的时日已经不多了，但是看着我惟一的女儿现在的样子，我还是无法安心得下。”

“请不要说出这样的话，父亲大人。”

“就算你听不进去我也还是要讲，你还只有十七岁，这么年轻就作为女帝继承王位的话，一定会有很多的反对者。只有看到你不断成长、变得独立，然后找一位与你相称的丈夫结婚，这样我才能安心地死去。”

（我才不会与那些比龙还弱小的人结婚呢。）

艾克雪拉心中暗自回答道，但她并没有说出口，因为她并不想再加深父亲的苦恼。

“为了等到那一天，我还会坚持下去的……爱克雪拉，亚尔夫海姆岛的探索进展如何？”

“这个……还是遇到了一些困难。那座岛是引发了无数神话之奇迹的土地，也有故事说有人在那里获得了不老不死的力量，我一定会找到让父皇不老不死的方法的。”

“不老不死啊……”



黑龙 丹斯列夫

皇帝轻轻地咳了几下，他按住自己的胸口防止咳嗽再次发作。

“我并不奢求这种遥不可及的事情，只要能再给我十年的时间就行了。”

“父皇……我想亲自去岛上看看情况。”

“什么？这……”

“请不要阻止我，作为前线指挥官的盖奥尔格并不能作出明确的报告，我想亲自前去监督，用飞行的话应该很快就能到达。”

“女儿啊……我担心的就是你这一点。”

“请您不要过分担心了，仅仅十年还是太少了……父亲大人，我一定会为你找到长生不老的秘术，不然的话……”

爱克雪拉闭住了嘴，她把原本想要说的话咽了回去，将发自肺腑的感情埋在了心底。

（不然的话……我就变成一个人了。）

4

虽说依靠龙的飞行很快就能到达亚尔夫海姆岛，但也不能立刻就出发，爱克雪拉还是要在旅行之前做些准备，比如改变国务的安排等等。

把这些准备交给女官的同时，爱克雪拉用眼睛扫了一下桌上的印刷品。

这是一份在城内贩卖的普通报纸，爱克雪拉为了了解民众的生活，以及城内发生的事件，时常会阅读这些报纸。有时这些报纸上还会刊载一些与皇室有关的内容，这也让爱克雪拉很感兴趣。

“嗯……？”

突然，有一页的文章引起了爱克雪拉的兴趣，她就饶有兴致地阅读了起来，文章的标题为《里市场街的儿童预言家》。

“近日里最受瞩目的，就是一个在里市场街乞讨的孩子了。虽然在市场里乞讨的孩子并不稀奇，但比较神奇的是，这个孩子可以帮路人预知未来，上个月预测的养鸡场会有流行病就真的应验了，听闻了这件事的旅行者们都会来找他预测旅程的凶吉”等等。

艾克雪拉不由得笑了一声。

“有趣。”

“哇哇哇哇。”

“啊！”

里市场街原本是古文物商人聚集的小街，忽然天上吹过了一阵风，巨大的黑影遮住了太阳，红龙特里修拉的巨大身体缓缓落下，狭小的街道变得混乱不堪。

“被称为预言家的孩子就是你吧？特里修拉，把他带走。”

巨龙伸出头，用嘴咬住了孩子破烂的衣服，并把他钓在了半空中。

烈风拍击着地面。

巨龙拍打着翅膀离开了地面，龙骑士与巨龙一起，带着这个鲜活的货物飞向了宫殿。


红龙 特里修拉

5

“黑珍珠宫殿”之中，除了正式的接见厅以外，还有一些非正式的小接见厅。长方形空间的最深处有一张王座，而在王座与入口之间，则铺着红色的地毯。

被巨龙抓来的可怜少年被放了下来，他急忙双膝跪地，头部紧磕着地面。

爱克雪拉慢慢地沿着地毯走到王座，翘起腿半躺在王座上。

“把头抬起来。”

少年迅速抬起了头，虽然身上很脏，但他的脸由于用公共的井水清洗过，所以还是很干净的。他的身上披了一件尺寸过大的灰色上衣，应该是用廉价布料制成。少年看上去也只有十二、十三岁，瘦弱的身材如同一根可以轻易被折断的树枝。

（真是可怜啊……）

爱克雪拉不由得心生怜悯，她尽量使自己讲话能够温柔一点。

“你不必这么紧张，龙并不会吃了你，知道我是什么人吗？”

“知、知道，参见龙骑士皇女殿下。”

爱克雪拉轻点了一下头。

“你叫什么名字呀。”

“报告皇女……我只是一个在里市场街乞讨的乞丐，大家都叫我里市场街的马尔。”

“恩……”

爱克雪拉用手撑住下巴，用中立的目光注视着这位贫穷的少年。

“想不明白啊，马尔这个名字是贵族的常用名，而且你的语气也显露出不一样的气质。”

“虽然我是平民出身，但我的父母是魔法使。”

“你的父母怎么了？”

“五年前死于黑死病……”

“这样……”

爱克雪拉思考了一会儿，很快注意到了少年眼神的异样。

“难道你的眼睛得了病吗？”

“是的……我的视力从小就开始逐渐下滑，现在已经到了几乎看不见东西的状态。因此我现在既没有读过书，也找不到工作，不过作为交换，我可以看见一些一般人看不到的东西。”

“即便如此，对于你的预言能力我还是很困惑。”

爱克雪拉伸出了手指。

“如果你真的拥有预言之力的话，那么用这个赚钱不就行了，为什么还要当乞丐呢？”

“那是因为……”

马尔摆出了一副自己解释了别人也不会相信的表情，随后继续开始说明：

“如果我收了钱的话，就没有办法为他预言了。即使是接受了对方的恩惠，我也会暂时地无法预知那个人的未来。”

“哦？”

“还有一点，那就是我并没有办法预知自己的未来，所以根本没法用这个本领来赚钱。我所能做的，也只是坐在路边，帮助那些过往的陌生人而已。”

“那还真是……”

爱克雪拉用略带惊讶的语气说道：

“拥有如此罕见的能力，但却不能为自己所用，这简直太过不幸了。”

“但是皇女殿下……”

马尔一副欲言又止的样子，大概是面对贵人不敢擅自顶嘴吧，爱克雪拉这样理解到。

“直说无妨。”

犹豫了一会儿之后，马尔再次跪倒在地，下决心说道：

“皇女殿下，所谓的拥有能力，其实就是这么一回事。”


青龙 迦耶伯格

6

（这个家伙，竟然说出如此放肆的话……）

感受到了一点不愉快，爱克雪拉皱紧了眉头。她并没有问罪，虽然自己也不太明白，但她心底还是有一小块地方被触动了。

"里市场的马尔啊，继续说吧。"

爱克雪拉带着挑衅的眼神说道：

"来帮我看看未来吧，你不必担心，说什么都没有问题，多余的人都被我支走了，不用顾忌直说便可，我的未来是怎样的呢？"

跪在地上的马尔忽然颤抖着身体，慢慢抬起头，随后用视线模糊的双眼注视着坐在王座上的皇女。

一段沉默之后，马尔的脸色逐渐发生了变化，他的表情逐渐开始扭曲，并用双手遮住了自己的脸庞，恐惧逐渐在他的脸上显露。随后，马尔哭了起来。

"怎么了，马尔？"

马尔不停抽泣着，用悲痛的声音回答道：

"公主殿下……您实在是太可怜了……"

"可怜？你是说我吗？"

爱克雪拉激动地从王座中站了起来。

"像你这样的小小乞丐居然开始起怜悯起我来了，这个帝国的一半可都是属于我的，持有着广阔的公爵领地、有着五色巨龙作为从属、即将继承帝国王位的我竟然会被人怜悯，你真的知道可怜的含义是什么吗？"

"我知道！我……公主殿下……啊啊！"

马尔一连磕了三个头，随后嚎啕大哭起来。

"快点把头抬起来。"

面对着眼前哭泣不止的少年，艾克雪拉不知如何是好，一脸困惑地敲打着王座的扶手。由于无关之人都被支开了，所以也没办法叫侍从来帮忙。

"冷静一下，擦一下脸，这样吧马尔，我来试一下你到底说的是不是真心话吧。"

"好的……"

"你知道《牧羊人与公子》的故事吧，大概就是牧羊的少年与贵族公子保持样貌不变，但是身分互换的故事。现在试着把你的立场和我交换，你是这个帝国的皇子，而我就是里市场中的一个小乞丐，这么想是不是会开心一点呢？"

"绝对不要这样！"

马尔红着眼睛大声说道。

"请不要这样吓唬我！我不想被卷入公主您被诅咒的宿命之中！"

（……）

爱克雪拉咬紧嘴唇沉默了片刻。

（这到底是怎么回事……）

原本只是想在旅行出发前听一下占卜而已。



雷龙 昆古尼尔

（到底发生了什么。）

面对已经哭红眼睛却仍然不停哭泣着的少年，爱克雪拉如雕像一般呆站在一旁，一股凉意忽然从背后袭来。

（不能再问下去了。）

这个少年也许只是受人指使的假预言师，抱着这样的怀疑，爱克雪拉几乎要放弃预言了。

但是这个乞丐的话语中又有着几分真实，再想到自己一直以来的努力，爱克雪拉多少有些不甘心。

"里市场的马尔……预言者马尔呀。"

"有何吩咐……"

"我最近将要出行，你来预言一下旅行中会发生什么事。"

年幼便视力低下，再加上眼泪湿润了双眼，马尔用几乎已经看不见东西的双眼注视着爱克雪拉，视线在公主的周围飘忽不定。与其说是看，倒不如说是命运的丝线将马尔的视线与爱克雪拉相连接。

"公主殿下……"

"……"

马尔的眼睛突然失去了意识的光芒，如同机械一般叙述着预言的内容：

"公主殿下会失去除了生命之外的一切东西，所有愿望都不会得到实现，只能带着失望在世界尽头的土地上独自徘徊……"

"卫兵！"

爱克雪拉大声呼喊着，入口的门随之打开，三名身着铠甲、手持长枪的士兵冲了进来。

怒火攻心，爱克雪拉大声喊道：

"把这个人带出城外！"

7

"啊，是龙！"

"哦哦～"

"爱克雪拉殿下出发啦！"

"爱克雪拉殿下～"

帝都的市民们都抬起头指着天空，大幅挥动着手臂。

"黑珍珠宫殿"的最高处，龙巢的天窗打开了，三条龙御风而行，巨大的翅膀在空中不停舞动。

爱克雪拉所乘的青龙迦耶伯格飞在最前，左边的是昆古尼尔，右边的则是特里修拉。组成编队的三条龙像是和市民们打招呼一样，在帝都的上空盘旋了几次，随后朝一个方向飞去。

而他们的目的地，当然是神话中的舞台——亚尔夫海姆岛，这片至今残存着龙族秘术以及神之奇迹的大地。



听到周围人群的骚动，少年预言者马尔也在人群之中抬起头看向天空，但视力不好的他根本捕捉不到龙骑士皇女高贵的姿态。

但是，马尔心中的眼睛早已看清皇女爱克雪拉的命运。

关于马尔的预言，爱克雪拉还有一件事毫不知情，那就是马尔绝对不会告诉被预言者回避不吉预言的方法。因为如果说出来的话，人们就会执着于回避不吉命运的方法，最终采取不合理的手段，导致命运的丝线乱作一团。

作为结果，命运的混乱会带来比起预言更加严重的灾难，最终把自己引向毁灭。

所以马尔并没有把"希望"告诉爱克雪拉，艾克雪拉的未来仅仅有一线希望，现在马尔小声地说了出来：

"公主殿下会在旅行的土地上遇到自己命中注定的人，当公主和那个他都互相了解到自己是对方命中注定的人的时候，公主殿下才会了解到什么是幸福吧。"

巨龙的影子渐渐远去。

小乞丐马尔为了不幸的爱克雪拉祈祷了一会儿，但这极其微小的祈祷，根本无法治愈爱克雪拉内心的孤独。

東瀛采風

日本漫画家收入揭秘：从屌丝到大师

对日本动漫市场有所了解的人都知道，在日本动画行业里就职是一件相当悲催的事，很多画手的收入可能还不如在麦当劳打工。但是在漫画行业就完全是另外一番光景了。众所周知，顶尖的漫画大师在日本绝对可以跻身富翁行列。在日本的个人纳税排行榜中，经常可以看到熟悉的漫画家名字位居前列。不过能够混到漫画大师级别的毕竟只是少数，普通漫画从业者的收入究竟是个什么水平呢？

先来看看一线漫画家们的收入。来自单行本的版税收入是一线漫画家的主要收入来源，根据2009年的一项统计，发行了单行本的约有5300人，其中收入超过7000万日元的有100人。每卖出一本单行本，漫画家可以从中获得5%到15%的版税。国民级漫画《海贼王》的作者尾田荣一郎，2013年的版税收入是31亿日元。排名第二的岸本齐史也有18亿日元的版税收入。

除了单行本的版税之外，顶尖漫画大师还会得到影视周边产品的版税收入，大约按照4–5%的比例抽成。日本的电视台曾经做了一期节目，采访了漫画《神通小精灵》的作者江川达也，据其透露，改编动画对于漫画家来说抽成很低，一集只有10–15万日元。但是动画播出之后一般会大大提升漫画单行本的销量，而且玩具周边、游戏等都将接踵而至。如果是改编游戏，漫画家可以获得销售收入的3%作为版税。一款销售30万套的游戏，可以轻松获得五六千万日元的版税。

在周边版税收入方面最高的应该是鸟山明。早在1982年，凭借大热的《阿拉蕾》，鸟山明一年缴纳的个人所得税就达到了5.3亿日元，1983年增加到6.4亿日元。后来随着《龙珠》的全球爆红，鸟山明的收入更是天文数字。1999年有报道称鸟山明的个人资产已经达到235亿日元，之后十几年，他只要继续靠周边产品的版税就可以资产翻番了。据说鸟山明之所以长期住在名古屋而不是漫画家集中的东京，就是因为东京税率太高，在名古屋可以少交点税。在日本的漫画圈子里有个传说：鸟山明为了赶截稿时间，经常开车到机场将稿子航空快递给东京的出版社，但是这条路经常塞车，所以鸟山明表示打算移居东京。消息传出后，名古屋政府大为紧张，当即决定加修一条从鸟山明家直通机场的高速公路，使其放弃了搬家的念头。这个说法可能有些夸张，不过如果失去这每年几亿日元的税收，确实会给名古屋造成不小的打击，政府想方设法将鸟山明留在名古屋也是在情理之中。

在顶尖漫画大师之下，年收入达到10亿日元左右的可归类为第二档漫画家，比如创作了《进击的巨人》的谏山创，其作品单行本的销量也是以千万计。

接下来要说的才是占据绝大部分的普通漫画家，他们的收入按照连载的稿费计算，一般是1万日元每页，年收入在500到1000万日元。不少普通漫画家通过努力外加运气，也能出单行本，按照每本单行本40日元的版税，一年卖出20万本左右就能实现收入翻番。不过1000万日元左右的年收入，普通职员在日本的一些大公司奋斗七八年也都能实现，任天堂的平均年薪大约就是800万日元左右。

在普通漫画家之下，还有新人漫画家、漫画家助手等，他们的收入基本属于日本的社会底层。一般漫画连载助手的日薪为1万日元左右，而且不是每天都有活干，一个月也就工作十几天，收入十几万日元，和去餐馆兼职打工区别不大。这点收入是很难养活自己的，一般助手至少都要打两份工，同时给两三个漫画家做助手的也不少。如果成为知名漫画家的主力助手，月收入可以达到五六十万日元。

新人漫画家的日子也不好过。在京都漫画博物馆里，有一份漫画家收入与支出表，详细描述了底层漫画家的营收情况：每月税后稿费收入77.7万日元，由于工作量太大，需要雇佣3名助手，每月开支36万日元，还有每月11万日元的工作室租金、6万日元的水电通讯等杂费，以及8.6万日元的助理伙食费。这样算下来一个月实际到手只有12.1万日元，还不如只工作了半个月的助理。想要多赚点钱，就只能不请住手，事事亲力亲为。对于很多漫画家来说，这意味着每周6天，每天12小时的工作强度。据说《灌篮高手》连载到了第七话之后画风突然精致了起来，就是因为初期连载时井上雄彦还没红，全部都是自己画，漫画走红后就一次性请了4名助手，终于可以添加各种画面细节了。

这么说起来，苦逼的新人漫画家比起动画从业者处境好不了多少。日本的漫画产业风光了几十年，但是说到底真正风光的也就是那么一小部分混出头的名家们。继续在这个行业里打拼的中低层漫画家，都是梦想着有朝一日鲤鱼登龙门。不过这往往需要借助《少年JUMP》等漫画大刊编辑的提携。只要能在这种级别的杂志持续连载，真是想不红都难。

▲鸟山明（年轻时）的个人工作室。

▲桂正和的工作台。

▲京都漫画博物馆的漫画家收入支出表。

▲井上雄彦的个人工作室。

Cosplay 溯源：风靡全球的日本 ACG 次文化

1970 年代，日本的校园里开始刮起动漫服装风。从小在动画和漫画里成长的新一代日本人，开始形成了 ACG 粉丝文化。各种动漫主题展会在日本各地开花，一些忠实粉丝们参加这种展会，会穿上他们喜爱的角色服装，表达他们对作品的热爱。最早的 Cosplay 活动出现在同人志即卖会，看板娘会穿上作品中的角色服装，用于吸引眼球、活跃气氛。

角色服装扮演的另一个重要推手是迪士尼。70 年代，迪士尼开始筹划进入日本，于是频频举办各种活动，这些活动里的动漫角色扮演深入人心。这也促进了日本动漫活动中出现类似的角色扮演。不过毕竟是以业余爱好者为主，没有像迪士尼那样专业的服装制作单位，早年的民间角色扮演难免会较为简陋。有些比较狂热的爱好者会请画家绘制服饰设计图样，然后到百货公司或裁缝店制作。著名游戏制作人广井王子曾回想当时的情形，那时他的服装就是找家附近艺妓街上的艺妓绘制的。

1975 年，首届 Comic Market（即 Comiket）在日本举办，最初是为那些自主发行的同人漫画提供一个宣传的渠道。在狂热粉丝的支持下，该展会迅速集结了大批同好，同时也成为了动漫服装扮演的发源地。当时日语中对这种行为的描述词汇是“仮想”。但是因为该词过于普通，无法准确表达服装扮演的精髓。在西方有个服装扮演的词是“masquerade”，中文译作化妆舞会，可以说是对角色服装扮演比较准确的描绘。但是该词较为复杂，在日本认识的人不多，而且“masquerade”通常时旧时期贵族名流举办的聚会，显得高贵有余而时尚不足，还是不能准确表达 ACG 服饰扮演文化。因此日本动画家、艺术工作室 Studio Hard 的总裁高桥伸之和其他一些大学里的朋友想给“masquerade”找一个日本的译名。

高桥伸之考虑了许多译名方案。当时在日本的 ACG 展会经常用到英语单词“Costume”，用于表示动漫角色的服装行头。一些活动就叫“Costume Show”、“仮想 Show”、“Hero Play”。日语中经常将英文和外来语进行组合，一般是将两个单词的一两个读音进行组合，变成一个单词，从而成为所谓的“和制英语”。所以高桥伸之考虑将两个英文单词组合成一个词。1978 年 Comiket 的召集人米泽嘉博氏为场刊撰文时，以“Costume Play”来指代装扮为动漫角色人物的行为，高桥伸之与朋友们决定将这两个词进行组合——Cosplay 就此诞生！

高桥伸之关于 Cosplay 的文章首次出现在 1983 年 6 月号的《My Anime》杂志，其中报道了当届东京举办的 Comiket 展会上出现的各种 Cosplay，有假面超人、鲁邦三世等。超级英雄、机器人与性感角色已经是当时热门的 Cosplay 三大类型。在这一年举办的日本最大规模动漫展上，Cosplay 的叫法就开始在一些资深 Coser 中传开了。大约只用了一两年的时间，Cosplay 已经被所有参加动漫展的观众和媒体广泛使用。不过在整个 80 年代，Cosplay 作为一种次文化，仍然只是在 ACG 圈子里流行。直到 90 年代，随着电视与主流报刊的频繁报道，Cosplay 成为家喻户晓的名词。高桥伸之也没有想到，几十年后 Cosplay 已成为全球皆知的和制英语。

那么，作为 Cosplay 发明者的高桥伸之本人有没有 Cos 过呢？“没有，一次都没有！”现在是某出版商设计与策划总监的高桥说。“通常我在办公室里是穿休闲装，当我穿上正装的时候，就是在 Cosplay 商人了。”



▲1983年6月号的《My Anime》杂志报道了当届东京举办的Comiket展会上出现的各种Cosplay。

柏青哥：年产值 30 万亿日元的超巨大行业

全球游戏产业的起源，都与弹珠机有着千丝万缕的关系。美国早期的街机市场就是在弹珠机场所中衍生而出，Midway 等老牌游戏公司都是做弹珠机起家。日本的游戏老店大多有弹珠机背景，世嘉从弹珠机做起，最终又被弹珠机厂商 SAMMY 所收购。NAMCO、TAITO 等老牌公司都曾做过弹珠机。只不过在日本，弹珠机有一个特别的名字——柏青哥。



日本最早的パチンコ店大约是在 1930 年开张，二战期间全面禁止，战后复活。台湾将パチンコ引入后，将其音译为柏青哥。虽然近年来由于限制赌博以及经济低迷等原因，日本的柏青哥行业已大不如前，但仍然是一个规模远大于游戏业的巨大市场。据统计 2013 年，日本柏青哥的参加人数有 970 万人，产值为 18 兆 8180 亿日元，是游戏业产值的 30 倍。而在 1995 年的巅峰时期，日本柏青哥市场年营业额高达 31 兆日元，参加人数接近 3000 万，大约每两个成年男性就有一个在玩柏青哥。柏青哥产值甚至达到这一年日本 GDP 总量的 7.5%！

一个占 GDP 比重如此之高的产业，必然在深层次影响了国民生活的方方面面。目前日本全国仍然有超过 1.1 万家柏青哥店，柏青哥仍然是许多中年男士的重要娱乐方式。日本禁止赌博，但柏青哥通过复杂的现金兑换流程而避免被归类为博彩业（玩家用赢来的弹珠兑换店里的奖品，然后拿着奖品去旁边专门回收柏青哥奖品的店换钱，所以理论上与游乐场里的游乐设备是一个性质）。而且由于归属为娱乐产业，柏青哥店家不需要向政府交纳赌博税费。不过近年来也有不少官员

提出对柏青哥征收赌博税，预计每年所交的税额将超过2000亿日元。

日本的柏青哥店营业者很多都是韩裔或者在日韩国人，所以柏青哥遭到限制时，韩国总统李明博曾向日本政府游说，希望放松管制。韩国的《中央日报》曾经报道，日本的柏青哥店营业者中，韩国籍占了50%，朝鲜籍占30-40%，日本国籍与华侨各占5%。据日本《读卖新闻》报道，在日本经营柏青哥店，是朝鲜秘密赚取外汇的一个重要方式。《朝日新闻》报道称，柏青哥营业者中，韩国占5成、日本占3成、朝鲜与中国各占1成。前日本外务大臣武藤嘉文曾指出，朝鲜每年通过柏青哥获取了上千亿日元的资金。

在日本有不少柏青哥职业玩家。每天早上10点，他们就在即将开张的店外排队，来得早才能占到一些"好机器"——也就是据说胜率比较高的机器，然后坐在这台机器前玩一整天。柏青哥机都是电子化，经营者是可以调整胜率的，一般新店开张时胜率都会调得比较高以吸引顾客。职业柏青哥玩家会蹲守到打烊，研究店里哪一台的胜率最高。在经济萧条时，玩柏青哥的职业玩家反而更多。因为工作难找，这些人将柏青哥作为重要收入来源，另一方面也可以在赌博的刺激中忘记生活的压力。一般玩的较好的柏青哥玩家每月能有30万日元左右的收入。

还有一些投机取巧的柏青哥玩家，试图用高科技影响柏青哥机的胜率，花费数十万日元购买发射特殊短波的设备，或者一定波段的对讲机，据说能够改变机器里的控制机制。不过对于柏青哥营业者来说，这些都不是让他们头疼的事，最让他们担忧的是在丰富的娱乐方式中成长起来的年轻一代，已经不怎么玩柏青哥了。以至于在柏青哥店里看到的大部分是中老年人。柏青哥营业者们为了吸引年轻一代的顾客，尝试引进了各种动漫、游戏题材的柏青哥机器，《北斗神拳》系列就是其中比较成功的系列产品。此外我们也经常看到柏青哥题材的游戏，通常在标题中有"必胜"、"实战"之类字样，其目的就是给柏青哥迷们练手。由于这些人群的忠诚度很高，这类游戏往往能令人眼前一亮的销量表现。



日本喵文化：源自唐朝的贵族气息

猫与狗作为两大主要萌宠，在互联网上一直占据着重要地位。从世界范围来看，占上风的通常是汪星人。但是在日本，喵星人似乎更受宠。

日本南部爱媛县的青岛（Aoshima），是一个因"猫比人多"而著名的旅游景点。这座小岛只有22个居民，却有122只猫，日本网友称之为猫岛。

当地人口在1945年时有900人，主要靠捕鱼为生；为了解决当时岛上鼠患问题，当地居民在岛上养起了猫。二战结束后，岛上民众纷纷涌入城市找寻工作，人口锐减目前只剩少数的退休人士。然而，猫却继续留在岛上并开始繁殖；

日本人对于猫是有特殊情结的。在江户时代，猫是广受画家们喜爱的绘画题材。据《不可思议的猫的日本史》考证，猫是日本从中国引进的物种，最早由唐朝的日本遣唐使带回日本，当时是为了保护书籍、经典不被老鼠啃咬。之后猫就出现在日本宫廷，成为贵族的宠物。所以在日本的古籍中，有"唐猫"的说法。正因如此，在日本古代，猫是贵族的象征。直到江户时代，随着猫的大量繁衍，才开始进入百姓家。由于千百年来都有各种文学作品描述贵族名流与猫的故事，直到如今，猫在日本人眼中仍然是带有贵族气息的存在。

最近在纽约的日本社会美术馆，举办了一个以猫为主题的日本古代版画展，其中有不少拟人化的猫，以及贵妇玩猫图，各种猫的千姿百态，无不流露出贵族气质。

大概是因为猫与贵族之间千丝万缕的联系，普通人养了猫之后，就认为也能从中沾点贵气。招财猫的说法大约就是由此而来。日本有个豪德寺，又称"猫寺"，据说是招财猫的起源。另有一个传说是在1852年，浅草有位老太婆养了只老猫，因为老伴过世，老太婆只能挥泪告别老猫，投奔亲戚。当天夜里，老猫托梦让老太婆做一个它的雕像，必定福德自来。老太婆第二天就做了雕像，并供奉在神龛上。之后果然好运连连。因猫的雕像而走运的传言传遍邻里，不断有人来借她的猫像。后来老太婆干脆在浅草开了一家专门出售猫像的





店，生意兴隆。招财猫作为一种吉祥物开始在民间流传开来。

《日本文化史词典》描述，猫有着在诸神之间的跨越性特征，已经成为一种代表“财缘”和“情缘”的文化符号。日本的很多神社与寺院都供奉着猫。从实用性角度来说，日本属于重度渔业国度，对稻米极其重视。能够捕鼠护粮、防治鼠害的猫，自然深受百姓喜爱。

在日本的镰仓时代（1185—1333），开始流传猫妖的传说。据说黑色或者黄色的猫养了多年之后会成妖，尾巴非常两股，能讲人话、能直立行走，还会把人变成猫，甚至有唤死人起舞等功能。于是贵族开始培育短尾猫，这样尾巴就分不开，无法成精了。于是就诞生了日式短尾猫这种特有品种。实际上，招财猫就是一只日式短尾猫。包括后来动漫界知名的猫，也都是短尾，其中最为人熟知的自然是哆啦A梦和Hello Kitty——动漫三大名猫有两个都来自日本，可见日本人对猫的感情之深。







为何自动贩卖机会成为日本一景？

每一个到日本旅游的人，一定会对形形色色的自动贩卖机（简称自贩机）留下深刻印象。在其他大多数国家，自动贩卖机通常是卖饮料，最多是增加一些零食。而在日本，自动贩卖机几乎是无所不卖。而且不仅是在大城市街头，即便是人烟稀少的乡间小路，也能发现不少自动贩卖机。

日本是全球自动贩卖机最密集的国度。据日本旅游局统计，全国共有552万台自动贩卖机。你可以在自动贩卖机里买到香烟、罐装面包、纪念品、拉面……甚至NDS的R4烧录卡都能在自动贩卖机里买到。

自动贩卖机在日本的流行，开始于上世纪60年代。日本进入了二战后的高速增长期，自动贩卖机也随之在全国各地开花。说起自动贩卖机的发展，离不开日本的几家大型饮料公司。三得利、麒麟、伊藤园等著名饮料公司为了扩张市场份额，在大街小巷到处设置自动贩卖机。三得利在一个地方摆了台贩卖机，麒麟就要在附近也摆一台，免得被抢了市场。这样竞争的结果就是自动贩卖机的爆发式普及。随后一些烟草公司也加入其中，更加快了贩卖机的流行。

如今贩卖机已经成为日本零售市场的重要组成部分，可以说是日本人生活中不可或缺的一部分。以至于日本人到其他国家出差或旅行时，会为贩卖机太少而感到纳闷。

自动贩卖机不仅可以直接带来零售收入，更是相当于一个活广告，摆在车站和闹市里，会产生很大的广告价值。因此即使是不大适合贩卖机的产品，商家也会想方设法装进贩卖机里销售。近年来，自动贩卖机变得越来越“广告牌化”。机身全部被广告所包裹，产品展示区仅占很小的一部分。也有一些电影、游戏或动画在自动贩卖机上打广告。

当贩卖机的广告价值被挖掘之后，聪明的广告人想到利用贩卖机做事件营销。比如在东京就有一家内衣店摆出了自动胸罩贩卖机。比较害羞的妹子不需要告诉店家自己的尺寸，在贩卖机里选择型号即可。不过店家真正的目的并不在于此，炒作才是他们的真正用意。经过网友曝光后，该胸罩贩卖机顺利在网上引起讨论，并吸引各路媒体争相报道。

自动贩卖机的前身，应该是在日本有一定历史的“无人贩售所”。通常是在一些乡村，道路边摆着一些无人看守的小架子，上面摆着一些蔬菜瓜果。路人留下钞票即可自取。当然，这种完全靠自觉的无人贩售所，在全球大部分国家都是不可行的。日本拥有全球最低的犯罪率，国民自律程度很高，所以这种看起来不可思议的无人贩售所才成为可能。实际上，自动贩卖机的遍地开花，也跟这种环境有关。商家可以放心地将贩卖机设置在偏僻的地方，不用经常维护，也不用担心被破坏（当然偶尔被一些叛逆青年破坏的情况还是有的）。

从经济性的角度来说，自动贩卖机占地面积小，无需专门的营业员，还可以24小时待命。在地价高、人工成本高的日本，其实用性毋庸置疑。


■日本乡间完全依靠自觉的无人贩售所。


■销售纪念品的自动贩卖机。



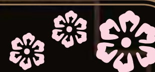
■闹市区的自动贩卖机越做越大，有变成广告牌的趋势。



■内衣店里的胸罩自动贩卖机。


■自动贩卖机的设计与当地风情融为一体。

2月22日：日本的忍者之日



日本忍者之乡——滋贺县甲贺市和三重县伊贺市经过多年努力之后，终于成功说服日本纪念日协会，将每年的2月22日定为全国“忍者日”。为了表示庆祝，日本各地的忍者爱好者团体与企业在此期间策划了各种活动。

之所以将忍者日定在2月22日，是因为日语中“忍”与“2”的发音相近。虽然忍者日并不是一个有假可放的正式节假日，但是为了突出这个节日的存在感，伊贺市和甲贺市规定，当日政府公务员必须穿着忍者服上班。

伊贺与甲贺仅有一山之隔，在古代这两个地方都是著名的忍术培训地。不同之处在于，甲贺流忍者对主君尽忠，但是伊贺流忍者与雇主之间仅有金钱契约的雇佣关系。

15至16世纪，日本各地群雄割据、战乱频起，尤其是在中央政府掌控力较弱的地区，各势力之间的争夺尤为激烈。一些兵力有限的势力，就培养出秘密行动的特工，进行侦查、偷袭和暗杀活动，这种特工就叫忍者。当时涌现出至少30多个忍者流派，其中最有名的就是伊贺流与甲贺流，这与其特殊的地理位置有关。

伊贺与甲贺距离京都与名古屋较近，周围群山环绕，非常适合进行秘密训练，同时也便于向京都派出忍者进行秘密任务。同时在伊贺与甲贺地区有不少的名门大户，随着庄园制度的崩坏，这些大户都想扩大自己的地盘，于是就开始了血腥暴力的争夺战。当时该地区的大户大概有60多家，每家养三四十个兵，派忍者到其他大户进行刺杀是常有的事。一旦在争斗中落于下风，可能会永不翻身，因此培训忍者就成为至关重要的事。在这种激烈的竞争中培养起来的忍者，有着勇冠全国的忍术实力，其中的一些高手会被京都的高官挖走，在更大的政治舞台上扮演重要角色。就这样，伊贺与甲贺流的名气就在全国传开了。



■忍者之日，伊贺与甲贺的公务员穿忍者服上班。

说到伊贺流声名大噪的原因，就不得不提先后三次的伊贺之乱。1579年，织田信雄率1万大军围剿伊贺，不料半路上被一群神出鬼没的忍者奇袭，兵将损失过半。此战之后，伊贺被织田信长称为“鬼魅之国”，发誓将其杀光烧光。1581年，织田信长亲自率领4万大军，兵分五路进军伊贺。织田信雄也率领了1.3万人参战。总兵力不到4000人的伊贺，面对如此压倒性的敌军，选择了死战到底，最后几乎被屠城，整个伊贺变成焦土。

忍者史上著名的服部半藏一族，就是发源于伊贺。第二代服部半藏即服部正成，乃德川十六神将之一，又号称“鬼半藏”。他从伊贺挑选了大批精英忍者，组建了令人闻风丧胆的忍者军团，为德川家康屡立战功，尤其是在本能寺之变中成功护送德川家康跋涉千里返回三河，为后来德川幕府的建立奠定了基础，也因此实现了伊贺流的复兴。

在第二次伊贺之乱后，臣服于织田信长的甲贺流崛起，大有一统忍界之势。与伊贺流相比，甲贺流更有神秘色彩。位于甲贺的饭道山，自古以来就是天台宗的三大修行道场之一，修行者中有不少身怀异能之士。其代表人物猿飞佐助据说能像猴子一样，在森林里跳跃自如，可谓来无影去无踪。此外甲贺流还擅长制药，至今在甲贺地区还有不少历史悠久的制药公司。







被玩坏的日本压岁钱



所谓的“お年玉”即日本的压岁钱，每年正月就要给小孩发年玉。不同之处在于，日本的正月是新历1月，而非中国的农历。明治维新之前，日本也用农历，但是在明治维新之后，为了全面学习西方，因此改为新历。

古代日本的年玉发的不是钱，而是年糕。而且年玉并非是发给小孩，而是亲朋好友之间的互相馈赠。年玉这个词的由来，就是因为年糕在日语中是“餅玉”，因此年玉就是过年时送的“餅玉”。这一习俗逐渐演化，年玉所送的物品种类变得丰富，太刀、扇子、笔、砚、纸、酒等都加入了年玉的行列。到后来，为了方面，人们就干脆直接发钱了。据考证，大约是从二战结束之后，日本人才开始将年玉改成发钱。

与中国一样，日本人认为直接给现金是不大好看的，因此发年玉时，需要将钱塞进红包里。每到快过年的时候，商店里就会卖各式各样的“お年玉袋”，也就是专门装压岁钱的红包。



只要是印刷品，只要是有图案的东西，就会被日本人玩坏。“お年玉袋”也不例外。

现在最新的流行趋势，是在年玉袋的图案上，将脸部位置镂空，正好对应钞票上的头像位置。把钱塞进去之后，各种奇葩效果就出来了……

最后再补充一个大家比较关心的问题：日本人一般给小孩发多少压岁钱？日本住友信托网上银行曾做过相关调查，结果显示，孩子的年龄越大，收到的压岁钱数额越高。一般来说，小学生平均拿到的压岁钱在两三万日元左右。折算成人民币，可能比如今国内大部分城市的行情都少。一般来说，发压岁钱的一方，给小学生以下的每个发1000日元即可，小学生2000日元，中学生3000日元，高中和大学生5000日元。大学毕业后就要开始给别人发压岁钱了。总的来说，相比起日本的人均收入，压岁钱的开支确实不大。

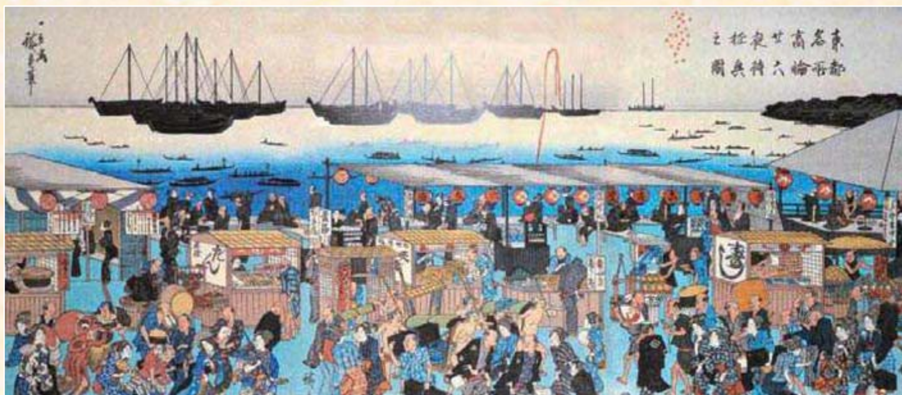








寿司历史考证：江户时代的高级快餐



▲19世纪，在这种大街上随处可见的食品小摊卖寿司变得十分流行。

寿司这种食物，给人的感觉应该有很悠久的历史，而实际上寿司的发明却是近代的事。1823年，住在江户城的华屋与兵卫发明了寿司，后世称他为寿司之父。

其实在华屋与兵卫之前，日本已经出现了寿司，但是与我们如今所熟知的寿司并不相同。江户时代的延宝年间（1673年至1680年），京都的医生松本善甫把各种海鲜用醋泡上一夜，然后和米饭攥在一起吃。可以说这是当时对食物保鲜的一种新的尝试。实际上这种保鲜方式最早来自中国，中国的一些古籍中记载了沿海地区的类似海鲜加工方式，但是只吃其中的海鲜，米仅作保鲜材料用。日本人发现用这种方式，海鲜的鲜味渗透到米中，混合着米香更有一番风味。

18世纪，各色食品摊档在日本流行起来。这些摊档就相当于现代的快餐店，专卖方便携带的速食品。华屋兴兵卫用酱油和一些调料腌制鱼片，再配以饭团，发明了所谓的“江户前寿司”，在食品摊档销售。这种寿司因味道鲜美又便携，因此大受欢迎。不过当时的寿司也是相当昂贵的，一小个就相当于一碗乌冬面的价钱，普通人至少吃三四个才饱，花费还是不小的。

寿司原来用汉字写叫做“鮨”或“鮓”，这两个字来自古汉语，意思也一样，是指用盐和酒糟把鱼腌起来。为什么变成了寿司呢？原来是在华屋兴兵卫发明了新型饭团寿司后，因为价格较贵，为了让顾客更愿意花钱购买，就决定取一个吉利的名字。“寿司”是掌管长寿、幸运之意，这样人们在买的时候就会想“没准会带来长寿和好运”呢，于是咬咬牙就买了。

如今寿司所用的鱼主要是金枪鱼，但是在华屋与兵卫的时期，其所做的寿司并不经常使用金枪鱼。因为金枪鱼容易腐坏，而且当时在东京湾的产量很大，因此被当成是次等的鱼。售价较高的华屋与兵卫不屑使用。不过在饭团寿司流行起来之后，其他店家也纷纷效仿，为了压低成本，金枪鱼开始被大量使用，甚至造成了金枪鱼的持续脱销。随后欧美发明的冰箱技术传到日本，用冰箱可以保持金枪鱼的新鲜度，金枪鱼也就从次等鱼变成了寿司王。











情人旅馆：日本人的情趣圣地


■这种外观看起来相当豪华的情人旅馆是70年代巅峰期的产物。


■情人旅馆里模拟的庭院风情。

情人旅馆(Love Hotel)顾名思义，就是做Love的Hotel，日本的这个行业大概可以算得上是全球最发达的。在上世纪70年代，日本经济高速发展之时，情人旅馆也开启了黄金时代。当时各大企业都加入了情人旅馆的经营，其中就包括任天堂。

情人旅馆起源于江户时代的出会茶屋(色茶屋)，成型于二战之前，当时出现的円宿就是真正的情人旅馆，因其开创性地采取了"按钟点计费"的方式，当时相当轰动，有不少报纸做了专门报道。二战之后，大量劳工涌入东京，酒店业开始蓬勃发展。情人旅馆作为酒店的一种，也随之崛起。70年代，日本进入中产社会，情人旅馆也随之达到了巅峰期。

虽然任天堂在几十年前就退出了情人旅馆行业，但是在酒店业中，这一领域至今仍是有极高利润率的热门市场。据统计，日本的情人旅馆至少有3.7万家，一般情人旅馆的毛利率高达300%~400%！但是情人旅馆并没有出现像大酒店一样的知名连锁品牌，大概是因为光顾情人旅馆的顾客大多觉得这种事情不是很光彩，没有什么必要挑选酒店品牌。

情人旅馆之所以利润高，主要原因自然是翻台率高，每间房一天至少被利用三次以上。而酒店的入住率能有50%就很不错了。此外情人旅馆的服务人员少，一个收银员，一两个扫卫生的阿姨就够了。不像酒店还有配备厨师、保安、大堂经理等，所以运营成本低。此外情人旅馆里还提供了各种各样的情趣用品，也能带来不少的额外收入。最后，不少情人旅馆都与风俗店(色情业)有合作，可以从嫖资中获得一定的回扣。

早期情人旅馆的用途是给情侣提供幽会的地方，或者在逛街玩乐时一时兴起，有个可以泄欲的场所。而且在战后的日本，很多情侣乃至夫妻都住在集体公寓，实在是没有能行房事的地方。情人旅馆有独立的空间，又有单独的浴室，并且被营造出令人性趣盎然的环境，因此非常受情侣和夫妻的欢迎。

在激烈的竞争中，日本的情人旅馆不断改良，每个细节都充分迎合了顾客的性趣需要，各方面极尽诱惑之能事。大量的情趣道具，半透明的浴室玻璃，迷离的装修设计，带有回旋功能的床……还有一些情人旅馆将房间装修成各种场景，比如电车、办公室、野外、湖畔、公园，满足顾客在各类场所交合的性想象力。

情人旅馆充分满足了顾客的隐私需求，从入住到退房甚至可能完全见不到服务员。可以在电子屏幕上直接选房，通过自动付款机付款后拿到钥匙。即使是通过收银员收款，也是隔着厚厚的窗帘。而且情人旅馆的选址通常是大隐隐于市，位于繁华地带的不起眼角落里，通常还开设有后门，为偷情的顾客提供方便……

尽管对顾客的需求照顾得无微不至，情人旅馆近年来还是遇到了一些经营困境。首先是少子化现象导致年轻人减少，而且宅文化的昌盛导致很多年轻人沉浸在二次元，性需求明显减少。如今真正在支撑情人旅馆的其实是风俗业。

众所周知，日本色情业发达，但是日本的法律其实是禁止有组织卖淫，而个人卖淫则被认为是属于个人权利，法律并不干涉。在这样的法律精神下，日本的各种风俗店只能提供打擦边球的情色服务，想要有更深入的服务，就要把小姐带出场。出了场，就是小姐与客人之间的私事了，与店家无关。而出场之后能去的地方，自然就是情人旅馆。有一种风俗店干脆就没有营业场所，只有一个网站，实际上就是网络招妓，顾客在网上订小姐，提供自己的情人旅馆位置和房号，小姐自己上门服务。名义上，网站只提供信息，不提供色情服务，因此不算违法。这种网络招妓一般都与情人旅馆有深度合作，单身顾客上情人旅馆十有八九是嫖客，可以通过旅馆的信息很方便的找到小姐，旅馆方面会因此获得一定的嫖资分成。不过近年来随着日本对风俗业管制的严格，这种太露骨的擦边球遭到了压制。不过情人旅馆绝对是援交妹们的首选交易场所，因为如果是到客人的住处，更可能遭遇偷拍、变态和不付费等行为。可以说，情人旅馆已成为首要的援交场所，其与风俗业之间可以说是互相依存。


■木马等道具给情侣们增添情趣。


■电车场景也是不可或缺的。


■教室场景再加上水手服制服诱惑。


■情人旅馆还能玩这个？或者是为偷情的人逃脱用的？

小编与上帝

开篇语

亲爱的上帝们，感谢你们一直以来对《游戏・人》的支持和鼓励，也非常感谢你们对于“小编与上帝”栏目的关注，不过随着通信手段的多元化，为本刊寄来长篇信件的读者已经变得越来越少，所以制作这个栏目的素材也变得渐渐枯竭了。当然，我们并不打算放弃与读者们进行难得的沟通机会，也不会忽视与读者们的互动，所以在这期《游戏・人》上，我们借用了这个栏目的位置，来跟各位上帝们征求一下建议，以保证《游戏・人》能够在大家的鼓励和协助下，走得更好更远。闲话不多说，让我们进入正题吧。

新的互动方式调查

一直以来，《游戏・人》与读者们互动的形式就是以电子邮件往来为主，在过去也会碰到有读者写来长篇的信件，但因为平邮已经逐渐式微，所以这种情况也逐渐变得非常少见。

而与之相对的，则是新的互动媒介正在随着时代的发展而不断地涌现，先是微博的崛起，然后微信公众号也成为了一种商家与用户交流的有效途径，两者比起电子邮件，在使用上都显得更为便利，所以渐渐地成为了目前主刊《游戏机实用技术》和读者们沟通的重要途径。

有鉴于此，《游戏・人》也将在这里发起第一项调查，想要了解一下读者们对于和杂志的互动手段方面的建议，问题如下：

1. 请问读者大人们平常有使用微博或微信吗?

2. 在已有的电子邮件和平邮邮件和微博以及微信之间，您更喜欢哪一种互动方式?

3. 您是否已经关注了《游戏机实用技术》的官方微博和微信公众号?



新的方向定位

有读过篇首寄语的读者们应该都已经对这个调查部分有一定的了解，长久以来，《游戏・人》的定位都是游戏以及 ACG 领域的深度内容刊载为主，还有反映游人生活的小说以及特企，这一点也将继续成为日后我们的制作方针，但是在具体的覆盖面上，我们将会努力做到更为大众化，具体而言就是把以往总体来说比较男性化的选题往能够照顾更多女性读者的中立区域靠拢。做出如此选择的原因之一自然是因为随着游戏的普及化和其伴生的文化群体逐渐壮大，游戏人当中的性别比例也越发趋向均衡，不再是男性占绝大多数，所以《游戏・人》有必要与时俱进地满足不同读者的需要。

但重要的原因则是在游戏界当中，女性的身分却没有得到应有的重视，甚至在近年随着“玩家门”事件等充满性别歧视味道的冲突发生，女性玩家和开发者的数量遭到了进一步的压缩和削减。作为一个游戏文化的传播媒体，《游戏・人》有义务去为读者以及所有关注我们的玩家和开发者们展现出游戏圈子中女性成员们的思想、兴趣、生活状态以及她们那惊为天人的才华。

因为以上的原因，我们也想要了解到读者群体当中女性读者的比例，以及她们对于杂志的发展和选材上面的建议，当然我们也非常欢迎男性读者们在这方面为我们出谋划策，调查的问题如下：



1. 请问您是一位游戏♀人吗?

2. 您对于目前《游戏・人》内容选材上面，是否有新的建议?

3. 有哪些您认为游戏♀人们会关注的深度内容是目前《游戏・人》还没有兼顾和覆盖到的?

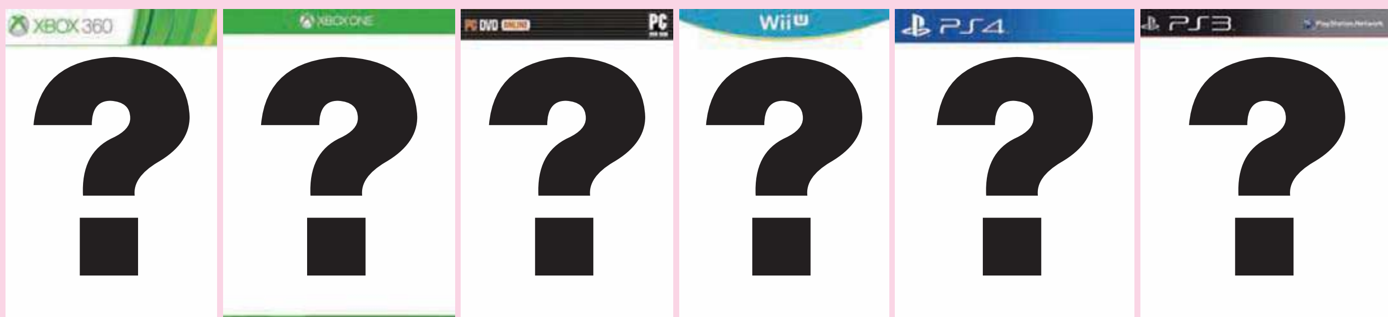
4. 您会推荐身边的女性玩家 / 开发者朋友阅读《游戏・人》吗?

回馈读者

无论是回答本次调查的互动方式或是方向定位的问题，都有机会赢得目前主流主机平台上的正版游戏一款，可选范围包括 PS4、PS3、XOne、X360、Wii U、3DS 和 PSV 平台上的作品，亦可选择 PC 上 Steam 平台的作品。

两个调查各有一次获奖机会，同时参与则有双重机会得奖，请把您的答案发给《游戏・人》官方邮箱 Gamer@UCG.CN，也可以通过关注《游戏机实用技术》官方微博并发送私信回答，或是添加《游戏机实用技术》微信公众号“UCG1998”并发送答案。

调查截止日期为 2015 年 5 月 20 日，得奖结果将会在《游戏・人》五十八辑上公布，我们期待着您的参与并聆听您宝贵的意见和建议。



边缘漫威宇宙

——X战警电影系列漫谈

文 水果君 编 稀饭 美编 NINA

X-MEN

DAYS OF FUTURE PAST

IN CINEMAS MAY 22 IN 3D



XMENMOVIE.CO.UK #XMEN





早在2014年10月，漫威在就发布会上公布了他们原本在SDCC2014上想要公布的东西——第三阶段中漫威电影的所有档期安排。大家都比较关心的《美国队长3：内战》定档2016年5月6日，《雷神3：诸神黄昏》定档2017年7月28日，《复仇者联盟3：无限战争（上）》定档2018年5月4日，《复仇者联盟3：无限战争（下）》则定档2019年5月3日。除此之外，确定新作电影化的还有《异人族》与《黑豹》等等。

这样一来，2015年上映的《复仇者联盟2：奥创时代》就成为了漫威电影第二阶段的收官之作了，而夹在《雷神2：黑暗世界》与《复仇者联盟2：奥创时代》之间的《银河护卫队》乍一看显得有些不伦不类，但实际上这部作品出现在这个时间点是有其意义的——《雷神2：黑暗世界》中只在彩蛋中出场的"收集者"在《银河护卫队》中正式登场，而《银河护卫队》电影中也出现了可能会在《复仇者联盟2：奥创时代》中出场的无限宝石。

漫威的电影就像是无数块拼图，虽然单拿起一块观看也依旧赏心悦目，但只有拼在一起的时候，才会壮观得更加让人叹为观止。于是当大导演克里斯托弗·诺兰说"真正的电影不该有彩蛋"时，有粉丝半开玩笑地自嘲说所以漫威拍摄的都不是电影而是电视剧……

以《钢铁侠》作为第一部漫威电影的启动项目，在2008年到2014年这6年间，漫威达成了从举债拍摄《钢铁侠》的电影到《银河护卫队》票房横扫北美的强势转变，在影视方面收获了巨大的成功。正如漫威在纪录片中所说的那样，"我们打造漫威（电影）工作室，是为了更好地把控我们自己的角色，我们要拍属于自己的电影，不能再随随便便把它扔出去，让别人随意拍摄，还指着它能票房大卖。"与迪士尼合作后的漫威则更加如虎添翼，一路坦途发展如日中天。

对一些新粉丝来说，跟其谈起1939年马丁·古德曼成立的时代漫画公司（漫威前身）或许令其摸不着头脑，但要跟其说起2008年上映的《钢铁侠》，那就肯定会获得热烈回应。毕竟是这部电影开启了漫威影视的新道路，无论漫威影视将来走得有多远，《钢铁侠》都注定将拥有里程碑一样的意义。

关于2008年的《钢铁侠》电影制作，在漫威为自己拍摄的纪录片中将原因讲述得极为动情，那时候无论是对在影视道路上处于迷茫期的漫威还是对人生刚刚走出低谷的小罗伯特·唐尼来说，都急需一个能让自己重新振作起来的机会，于是漫威选择了将钢铁侠这个被官方笑称"创造他出来就是为了激怒读者"的高富帅角色电影化，而小罗伯特·唐尼的花花公子气质也符合托尼·斯塔克的形象，于是就像188CM的休·杰克曼去演了160CM的金刚狼，身高不是问题的小罗伯特·唐尼在很多人不看好的情况下，以174CM的身高最后出演了190CM的钢铁侠……

结果现在大家也知道了，这部电影就像给予漫威影视的一针强心剂，小罗伯特·唐尼让钢铁侠一飞冲天，钢铁侠亦让漫威影视一飞冲天。

接下来是《钢铁侠2》，《雷神》以及《美国队长》等等作品，漫威影视的野心凭借着一部又一部电影逐渐展现出庞大的蓝图，直到2012年的夏天，漫威影视第一阶段的作品拼图终于成型——《复仇者联盟》是一次集中爆发，多点开花的漫威影视品尝到了大胜的滋味，影视层面上的"漫威宇宙"初见成型。

然而只要是对漫威稍有了解的人就会知道，"复仇者联盟"并不能代表整个"漫威宇宙"，真正原作中的"漫威宇宙"更为广大更为辽阔也更为深邃，在原作的漫画世界里，还有相当一部分人存在于漫威宇宙之中，与复仇者联盟分庭抗礼：他们因为身分特殊而自成一派，但由于个人选择的关系，与复仇者联盟又彼此相交——他们中有的人也是复仇者联盟的成员，而即使不隶属复仇者联盟，他们亦可以与其携手作战。那些人之间曾经彼此操戈，但灾难之前，他们总能并肩。他们也是英雄，只是他们鲜少享受到如复仇者那样的待遇，就算同样拯救了世界，他们亦被那个世界恐惧而憎恨。

他们就是X战警。漫威宇宙中不被歌颂的边缘英雄们。而我们即将要讲述的，就是他们的故事。

01 逆转未来，一场迟到的告别

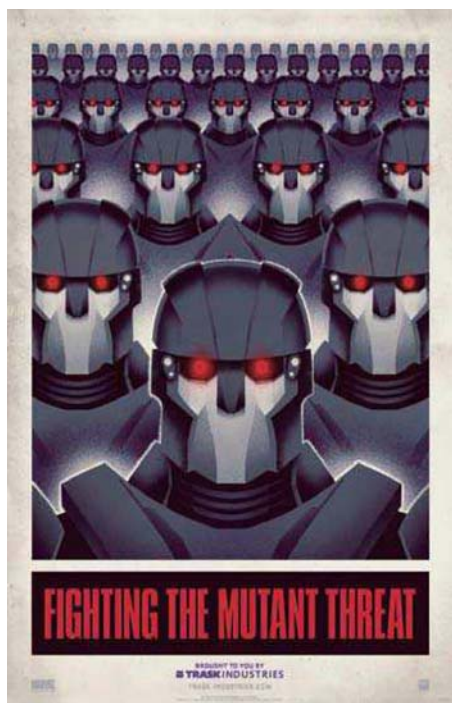


要提起X战警，就必须先提起变种人。这一人种指的是因为X基因在成长中发生突变而拥有变异能力的人类，其变异表现方式不一，有人的外表会发生改变，有人则会具有超能力。这些能力多数在人的青春期中觉醒、发展，之后将会伴随其一生。而由数名变种人组成的特殊英雄团队，则化名"X-MAN"，即我们都很熟悉的"X战警"。

根据斯坦·李的访谈来看，老先生之所以在上个世纪六十年代创造出这么一批人来，是因为他厌倦了要为每一个超级英雄设计他为什么拥有超能力，就像美国队长是被注射了血清，蜘蛛侠是被蜘蛛咬了，浩克是被伽玛射线照了，如果要为每一个角色设定这样的能力来源对创作者来说简直苦不堪言，于是老先生灵机一动，直接把这些人的超能力归结到他们的X基因上，他们的能力是天赋异禀的，比起那些经过"改造"或者"变异"的复仇者，X战警是天生的超能力者。

比起传统的超级英雄漫画，《X战警》显然更有深度挖掘的价值——变种人在书中的定位是不被主流社会所接受的小团体，这种意识形态折

射在现实中之后，反映的是种族歧视与宗教敏感，而万磁王艾瑞克·兰谢尔的犹太人身分更是为其披上了一抹反犹主义的色彩，所以说《X 战警》并不是只讲述正义会战胜邪恶、英雄会拯救地球这样“浅显”的故事，《X 战警》的核心可以提炼为人权的求索与抗争，斯坦·李老先生的无心插柳之举，却意外赋予了这个系列现实主义的广度与深度。



▲哨兵机器人是为了狩猎变种人而制造，可以说是系列当中现实意义的代表。

因为《X 战警》的漫画一直保持着相当的话题度与内涵水平，所以在同期作品中经常显得十分出彩。譬如作为犹太人的代表之一，万磁王他的同名个人刊《万磁王》(Magneto) 就极为有看头，其基调带着一点黑色讽刺，一点人文伤感。万磁王的形象对于很多读者来说，正是满足了“你们中谁是无罪的，谁就可以先拿起石头”的自我



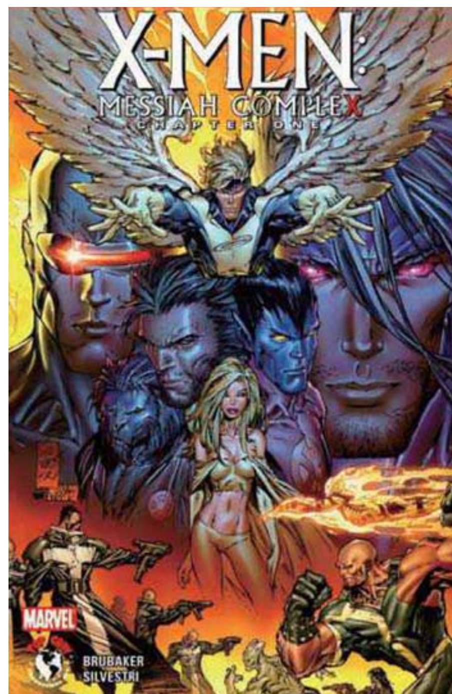
▲封面构图非常有想法的《万磁王》新个人连载。

代入与深度。(当然既帅又酷这种话作为脑残粉我就不好意思说了……)

《万磁王》这套漫画的台词都很文艺，带有扑面而来的宗教色彩，当然说是普世后的人文色彩也不为过。再加上对时代本身的折射表达，显得颇有艺术性。另外所折射的意识形态也十分明显，二战后犹太人不惜一切代价追杀纳粹，而在这本漫画里，孤身侠胆的万磁王则对迫害变种人的组织紧追不放。当曾经在数十年前经历过种族浩劫的万磁王默立于铭刻无数被害变种人名字的电子巨幕前时，那样子就如同置身犹太纪念碑林之中，似乎提醒着人们战争从未远去，历史永不遗忘。

漫威的很多漫画分镜都是套用电影镜头的运用方式，比如《死侍：铁手挑战》就是其典型。在《万磁王》里也不乏电影镜头的运用，就比如第三卷最后一页的最后三格：“我不知道我的做法算不算贸然行事，当然我不是指破坏了这种嘲讽——能力失控侮辱不到我，愤怒总会成就更好的我。我应该挖掘得更多，找出到底是谁引导了这群白痴来到主模的安息之地。到那时，死亡的威胁与救世主的承诺，皆不会宽恕他们。”这样显得极有冲击力，甚至让人觉得耳畔已经响起了万磁王那首专属 BGM……

另外《X 战警》的大事件也比较好看，比如近年来奠定其连载大基调的《弥赛亚降生》(Messaish Complex)与《弥赛亚再临》(Second Coming)，都是将拯救世界与拯救自己种族联系起来，让人很容易产生共鸣与对现实的思考。



▲《弥赛亚降生》第一章的封面。

FOX 早在本世纪初就推出了《X 战警》的电影，由于《X 战警》的原作就拥有极高人气，再加上电影本身的优秀，所以影视化后非常成功，于是 FOX 又一口气推出了后面的两部《X 战警》完成了三部曲的设置，同时还开启了《金刚狼》



▲《第一课》奏响了重启的号角。

的独立电影。而在创作《X 战警》老版三部曲期间，导演辛格就萌生了“不如去做一下年轻版万磁王与 X 教授的故事如何？”这样的念头，于是 2011 年《X 战警：第一课》应运而生，再接着时隔 3 年，《X 战警：逆转未来》如约而至。

想来想去，笔者 2014 年最喜欢的超级英雄电影就是《X 战警：逆转未来》了吧。无他，就是喜欢冷峻的死别，就是喜欢炽烈的重生，就是喜欢备受煎熬的守望，就是喜欢矢志不渝的信念。就是喜欢两种等价正义的碰撞，就是喜欢一生都被无解辩证所折磨的反英雄式人物，就是喜欢一群疲惫的旅人虽跋涉于黑暗，却仍静候磅礴临降的天光。



▲新旧角色均有戏份的《X 战警：逆转未来》的确是一部妙作。

《逆转未来》中最喜欢的情节有两处：小万说肯尼迪不是我杀的，我是想要救他，因为他是我们中的一员时小教授就立刻相信了他；小万说自己已经十年没尝过酒的味道了，小教授什么都没说，只是充满默契地跟他开始下棋——就像《环太平洋》里的说的，“When you drift with someone,you feel like there's nothing to talk about.”(当你与某人灵魂同步，便感觉彼此之间心有灵犀) 这种默契实在太美。

《逆转未来》新晋角色中最耀眼的存在当属快银，这个出场时间加在一起还没有 10 分钟的银发少年一出场就几乎夺走了所有人的视线，比起《复仇者联盟 2：奥创时代》中的快银，显然《逆转未来》中的快银在设定上更为讨巧：英俊的面孔，超凡的身手，精灵古怪的少年。快银本是万磁王的儿子，《逆转未来》中虽没有直接点破，只是让快银对着万磁王说了一句“我妈妈曾经也认识一个会控制金属的男人”，但片中还有更为含蓄的其他暗示，那就是快银在营救出万磁王之后，在厨房中帮助所有人化解危机时听的音乐——《Time In A Bottle》。这首歌是美国民谣

歌手 Jim Croce 在 1970 年写给自己怀孕的妻子以及不久将来到人世的孩子的，其 PV 也是亲子相关。然而不幸的是，Jim Croce 在创作出这首歌的三年后因空难离世，享年只有 30 岁。(另外快银身上很多音乐梗的，比如他救爹时穿的那件 T，上面的图案就来自 Pink Floyd 的专辑《The Dark side of the Moon》……)


▲《逆转未来》版的快银造型非常另类。

对于我个人而言，细节处很见用心的《逆转未来》是迄今为止最好的《X 战警》电影。说到《复仇者联盟》是一次爆炸，其实《逆转未来》又何尝不是呢? 《X 战警》的老三部曲留下的根基仍在，《金刚狼》两部独立电影有着踏实的发展，《第一课》讲述了年轻版 X 教授与万磁王的故事，拉拢了无数噗咚噗咚义无反顾跳坑的新粉，同时又是一个系列重启的信号——等到了《逆转未来》，量变终于引发了质变，经由金刚狼这个线索角色，将老年版的 X 教授、万磁王与年轻版的 X 教授、万磁王全部联系起来，重启过去，逆转未来。



▲当年角色阵容华丽的《X 战警 3》评价却不怎么高。


■《逆转未来》片尾中，又重现了系列当中著名的三角恋关系。

一般来说，三部曲的第二部由于要承上启下，很容易将自己落入不尴不尬的境地，但是“《X 战警》系列”却没有出现这个问题，老三部曲中的第二部也是评价最高的，既摆脱了第一部的青涩与稚嫩，有了属于自己独特的成熟气质，又营造了相当矛盾的戏剧冲突。作为新版三部曲第二作的《逆转未来》也是，剧本相当坚实，人物众多却不喧宾夺主，主题鲜明而场面宏大，新老两代的感情线都极为充沛动人。或许在某种意义上来说，《逆转未来》才是辛格为那些从老版就守候在电影屏幕前的 X 战警粉丝补上的、迟到的第三部电影。(老版《X 战警》中第三部电影辛格没有参与制作)

在这部电影中，老版中的角色一一登场：冰人，幻影猫，钢力士，火人，暴风女，X 教授，万磁王……变种人之间再也没有隔阂与界限，他们并肩而战对抗能毁灭一切的哨兵，万磁王在受伤的情况下仍用金属一道道封住保护 X 教授的那道门，万磁王那句人之将死其言也善的“我们浪费了那么多年你争我斗，查尔斯……”让不少观众都不禁为之动容。(据说这也是导演兼编剧辛格最喜欢的一幕) 而最后金刚狼在 X 学院醒来，走出自己的房间，看着向自己打招呼的野兽，找罗刹女约会的冰人，在教室里教书的暴风女与幻影猫，还有倚着教授办公室的门婷婷而立的凤凰，以及从一旁出现的镭射眼，那一刻恐怕没有几个从老版电影一路看过来的观众不会泪流满面——那是辛格在以自己独特的方式向所有老版角色与影迷们温柔致敬。

《逆转未来》就像是《星际穿越》中飞船经过虫洞时看到的曾经的幻影，你可以眺望它甚至触摸它，之后你就要跟它告别了。

新版三部曲的最后一部确定为《X 战警：天启》，现在已经得到的官方确定是《天启》中不会再度启用老版的一些角色比如镭射眼，凤凰与暴风女等人，因此《逆转未来》中最后的那些过场，真的标志着一个时代的结束了。

《逆转未来》的优秀，不仅在于它作为一部商业电影有着该有的严丝合缝与节奏上的绝无冷场，还在于这部电影聪明地弥补了老版电影的不足——老版三部曲的最后一部，对大部分粉丝来说都不亚于一场噩梦：X 教授被凤凰所杀，虽然彩蛋不明不白地复活了，但几乎掉线了整部电影；镭射眼惟一一次摘了眼镜，露出了清澈的蓝眼睛就那么憋憋屈屈地死在了大明湖畔；初代 X 战警“天使”沃伦三世的飞翔镜头极为劣质，变种人混战被刻画得就像是高中生的群架，万磁王竟然因为魔形女不再是变种人而彻底舍弃了她，最后痛苦的金刚狼亲手杀死了失控的琴……于是就像诚实预告片中吐槽的那样，“这部电影冷落了你最喜欢的角色，杀死了你最喜欢的角色，别担心，他们很快就要把金刚狼送回去以保证布雷特·拉特纳编的故事从未发生过了！”(布雷特·拉特纳是《X 战警 3：最后一战》的导演)

所以辛格在《逆转未来》中大手一挥，让金刚狼重新修改了时间线，镭射眼没有死去，琴也没有被凤凰吞噬，大家都还其乐融融地生活在 X 学院，接下来《天启》将遵循《逆转未来》中的时间线来讲述最强变种人之一天启来袭的故事，继续是年轻版的万磁王与 X 教授，这次还将有年轻版的琴与镭射眼……辛格大大干得好啊！！

而作为新版《X 战警》三部曲的最后一部，辛格选取《天启》作为结尾也相当有意思，首先天启作为原作中 X 战警们的强敌，其剧情冲突会相当有看头，毕竟总是万磁王与 X 教授两边闹离婚的戏码观众也看腻了，再有就是天启在原作中产生了相当有持续性的后续情节，这对电影接下来的拓展也相当重要——天启与镭射眼，以及镭射眼的儿子内森·萨默斯有着很大的关系，因为内森身染机械病毒，现世没有办法医治，镭射眼只好把儿子送去了未来，内森后来与死侍韦德·威尔逊成为了朋友，而死侍的独立电影 FOX 已经公布将在 2016 年初上映，并且 FOX 还曾经坦言，未来有可能会做内森·萨默斯的独立电影。所以天启这个角色在 FOX 日后的电影中很可能会相当具有生命力。


▲除了天启，《逆转未来》的片尾当中也有天启四骑士的身影出现。

然而成语说，塞翁失马焉知非福。《X 战警》的电影在 FOX 的旗下发展得如火如荼，《X 战警：逆转未来》的票房超过了同期的《美国队长 2：冬日战士》，对于无差别粉丝来说，只要有好片子看，其实你们谁票房高谁在上面都是无所谓的事儿，但是《X 战警》的亲爹，漫威却显然不这么想——

02 漫威与 FOX 的版权之争

2012 年《复仇者联盟》刚上映那会儿，微博上总有人在问为什么《复仇者联盟》里看不到小蜘蛛也看不到金刚狼，他们不都是复仇者联盟的成员吗？之后会有资深粉丝出来解释说因为小蜘蛛的版权在 SONY，而 X 战警的版权在 FOX 手里。卖出去的儿子扔出去的盆，漫威要搞“阖家团圆”的电影很有难度，毕竟小蜘蛛与 X 战警现价段还几乎不可能回来。

这其中原由，话说出来其实也不长，就跟那些因为经营不善只好贩卖核心球员的落魄豪门一样，上个世纪的漫威也有过相当长的一段低潮期，于是为了度过难关，漫威只好贩卖影视版权。既然是上门卖儿卖女，大户人家当然要捡着长得好看的性格乖乖的看起来长大会有出息的孩子买，于是 SONY 买走了漫画人气最热的蜘蛛侠，FOX 买走了极有话题性与探索性的 X-MAN，一眨眼就到了现在。



►“《X 战警》系列”在 FOX 手上一直有着良好的发展。

如今漫威早已熬过了那个落魄的年代，重整旧山河朝天阙，漫威宇宙、漫威帝国的称呼叫了个遍，自家剩下的孩子们发展得也不错，但是最有出息的两个孩子却没有办法回来。于是确定《复仇者联盟 2：奥创时代》中出场的快银与红女巫，这对万磁王的亲生儿女，货真价实的变种人双生儿，既没有办法承认自己的变种人身分，也不可能提起还有个父亲叫万磁王。他们只能是人体试验的变异产物，至于 X 基因突变？那是什么？漫威影视心塞塞地表示没有听过……

而在前不久公布的，漫威影视的第三阶段中有《黑豹》的电影计划，据悉黑豹这个角色首次登场会在《美国队长 3》中，这位在漫画里专门为美国队长造盾的“爱的豹豹”（粉丝昵称），其实是非洲某国的君主，而他的妻子就是鼎鼎大名的 X 战警暴风女欧罗罗，结果现在因为版权纷争的关系，《黑豹》的电影十有八九不可能出现暴风女（就算出场了也不可能交代她是个变种人，遑论 X 战警……），所以你看看，这版权纷争多么罪大恶极，简直搞得人家妻离子散。



▲黑豹与暴风是漫威宇宙中非常著名的情侣之一。

早些时候，因为原作中蜘蛛侠这个角色对于《复仇者内战》的影响相当大，所以粉丝觉得在版权分割下，漫威影视很难在大屏幕上重现内战这一漫画大事件。但是漫威宣布《内战》将成为《美国队长 3》的主题则颇有些耐人寻味，因为内战篇的主角应该是美国队长与钢铁侠，但显然钢铁侠不太可能会在美国队长的独立电影中出现，而另一边，因为《超凡蜘蛛侠》的票房并没有达到预期效果，索尼现在对漫威有所松口，于是，我们最终见证到了惊人的一幕：索尼竟然把蜘蛛侠的电影制作直接交回了漫威手上，才当了两回蜘蛛侠的安德鲁·加菲尔德被替换成了《移动迷宫》的主演迪伦·奥布莱恩。当然更为重要的是，通过这个协议，蜘蛛侠有了在漫威电影当中现身的条件，无怪乎《美国队长 3》能够使用“内战”这一题材。



▲强调反派如云又不想要放弃爱情戏码的《超凡蜘蛛侠 2》最后落了个两面不讨好。

与《超凡蜘蛛侠》不同，FOX 的《X 战警》电影一向卖得不错，所以在版权上 FOX 一直没有对漫威松口。而漫威与 FOX 的版权之争实际上已经影响到漫画上来了：漫展上漫威不设 X 战警的展区，有关 X 战警的玩具近些年来也少得可怜，包括纪录片中都尽可能地忽略 X 战警的部分。漫威不再热衷宣传 X 战警，这对他们来说等于帮 FOX 吆喝。现在漫威对待《X 战警》的原作采用一半打压一半冷藏的处理办法，《AvX》中 X 教授死亡，《非凡 X 战警》（Uncanny X-MAN）V3 中万磁王能力失控（至今仍没有痊愈），镭射眼千夫所指被全世界通缉，而原本人气最高的 X 战警金刚狼，也在《金刚狼之死》“Death of Wolverine”中迎来了自己的死亡——失去了自愈因子的金刚狼，为了解救他人而被全身浇注了液体艾德曼合金，最后在能看到朝阳的天台上从容迎来了死亡，并且官方称还没有复活金刚狼的计划。

另外漫威的部分漫画也决定将在 2015 年进行重启，其中有关《X 战警》的也都不算是什么好消息，漫画有意让异人族取代 X 战警的江湖地位。然而主要是因为《X 战警》的漫画销量还算不错，所以漫威才没有办法像砍掉《神奇四侠》的连载一样砍掉《X 战警》，所以只是在漫画里不时做一些小动作。比如与复仇者对决时，X 战警一定会输；X 战警经常会有很偏激的行动，比如最近的连载镭射眼试图重走万磁王的老路，带领变种人进行革命等等。



▲ 2015 年里《X 战警》的漫画也开始蹭起电影的知名度来，例如这个夏天要推出的新连载名字竟然是《逆转未来之年》（Years of Future Past）。

《X 战警 逆转未来》中 X 教授与魔形女瑞雯的兄妹之情还历历在目吧？转眼漫威的原作中就搞出了“其实 X 教授与魔形女早就结婚了”

的突兀戏码，在遗嘱篇里知道这个消息的所有X战警表示小伙伴们都惊呆了，镭射眼跟暴风女甚至开始制定绝对不会让魔形女踏进X学院一步的计划。当然FOX也不是没有“反击”，很快《天启》的电影就放出了“万磁王或将与魔形女发展恋情！”的噱头，于是作为一个既关注原作又关注电影的X战警粉，此时此刻感受到的不仅是心有点累，更多的则是槽多无口的“这简直是一个防火防盗防后妈的故事……”

然而就像斯坦·李在《金刚狼》的电影花絮里说的一样：“《《X战警》》这部作品之所以成功，原因之一在于其原作是一部精彩的肥皂剧。就比如说镭射眼，这个角色的设定很有意思，他曾经爱上一个女孩，但是他永远无法用裸露的瞳孔正视她的眼睛，这让一些女性读者非常心动。”所以这种狗血无比的剧情，大概也是X战警的卖点之一……


▲眼神被永远藏在眼镜之后的镭射眼的确有着其独特的魅力。

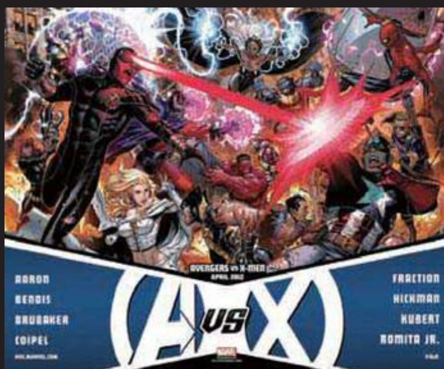
电影带来的利益绝对要比漫画大得多得多，这也是漫威为什么着急想拿回X战警的影视版权，甚至不惜以冷藏漫画相抉的原因。以及还有消息称，漫威如今已经不允许创作者再创作新的X战警人物了，因为漫威与FOX的合同上明确规定漫威每创造出一个X战警，其版权都会自动归属于FOX。但漫威的自断原作手脚之举，FOX又怕什么呢？X战警的漫画储量车载斗量，能做的故事数不胜数，再吃20年都没问题，相比会去电影院买张票凑热闹的庞大消费者，势单力薄的漫画粉又能算什么呢？被牺牲也是理所当然。

金刚狼电影之后FOX可以把重点放在死侍身上（他们也确实这么做了），死侍与锁链这对这么能打，电影操作得好很容易吸引观众，毕竟超级英雄电影里动作元素一直都是关键。而从《天启》中我们就能看出FOX的野心有多大了——天启里如果出现内森，那么我们对于FOX有长远计划的猜测或许就能被证实，而FOX的底气就是X战警自己本身就是个完整的生态圈，不需要带任何人譬如复仇者去玩儿，所以他们可以拍自己的大事件，赚自己的大把钞票。


▲《金刚狼》当中瑞恩·雷诺兹对于死侍的演绎非常出彩，2016年他在《死侍》的单独电影中的表现值得期待。

因为当年FOX与漫威就X战警签订的版权合同没有透露细节，所以X战警的版权到底要在FOX手里持续到什么时候谁也不知道，有一说是只要FOX一直拍摄X战警的电影，那么版权就会一直在其手里。

与没能交出好剧本的《超凡蜘蛛侠》不同，FOX给予《X战警》的剧本都很扎实，《X战警》的制作班底也是一流，这对希望X战警的版权能快点回到漫威手里的原作书迷来说，可能是另外一种意义上的心塞……毕竟一个从小抱去别人家养的孩子，如果对家待他不好，非打即骂，那么亲爹将他抱回来亲子团聚可谓是喜闻乐见皆大欢喜，但如果孩子在养父家有吃有喝，吃得饱穿得暖，教得好有前途，就凭亲爹说一句“我当年虽然卖了你，但是看你如今这么有出息，爹又不缺钱了，所以你还是回来吧”儿子就颠颠跑回来……这好像也不符合逻辑啊？人家FOX当初买《X战警》的版权也不是为了扶贫好不好？



▲在注目大事件《复仇者对X战警》（AvX）当中漫威两大英雄组织大打出手，总体来说互有胜负。

平心而论，FOX把“《X战警》系列”做得相当有声有色，相比《复仇者联盟》的基调，《X战警》的世界观要显得更加灰暗一些，故事中总有一抹挥之不去的惆怅感，这种惆怅来自对己身的迷茫，也有对无法融入主流社会的悲愤，还有对未来的不确定性，《X战警》的世界更加血腥，歧视，迫害，猎杀，人体试验，复仇与相残的戏码在不断发生。

不过《X战警》电影的导演辛格，与《复仇者联盟》的导演威登同样是个漫画党（威登还曾经主笔过漫威的漫画原作），辛格在《X战警》中加入了大量对漫画的致敬，最明显的就是老版《X战警》中只在对话中出现的黄色制服，那是X战警在刚开始连载时角色们都穿着的服装，直到今天还在漫画当中不时出现，而这套一直被辛格念念不忘的X战警初版作战服，在《第一课》终于还是有了用武之地，被年轻的X教授和万磁王一行人所穿上。因此有人说，辛格做的“《X战警》系列”充满了任性的粉丝向意味。（笑）

事实上威登与FOX也颇有些渊源，以前他作为FOX的编剧写过一部名为《萤火虫》的神剧，直到今日还在被粉丝津津乐道，结果这部电视剧最后还是没能逃过被FOX腰斩的命运，之后威登离开了FOX，虽然假设历史没有什么意义，但是偶尔还是会忍不住想，如果他留在了FOX，成为了《X战警》的电影导演，那么现在又会有什么变化呢？别的我不敢说，至少镭射眼的戏份不该只是现在这样可怜。毕竟在他主笔的漫画原作《超凡X战警》（Astonishing X-MAN）中，他塑造的镭射眼形象相当出彩，看得出他非常喜欢这个角色，这很难不让人抱有期待。



►乔斯·威登当年创作的《X战警》作品。

03 过度消费的金刚狼

好的故事势必会塑造出好的角色，好的角色定然有叫人念念不忘的力量。且将时光罗盘退回到上个世纪中后期，漫威的《X战警》漫画销量一度萎靡不振，1976年凭借大重启加入新的人气角色才获得重生，这名人气角色就是如今为无数粉丝所熟知的金刚狼。

金刚狼首次在漫威漫画中登场是1974年10月的《不可思议浩克》(The Incredible Hulk)，1975年5月才算正式加入X战警的团队（《Giant-Size X-Men》第1期）。在漫威的原作中，金刚狼拥有许多种身分，他是复仇者联盟的一份子，拥有复仇者联盟的ID卡，还曾经与绿巨人、蜘蛛侠与恶灵骑士组成过神奇家族，但是最被粉丝所熟知的，自然还是他的X战警身分。


▲喜欢酗酒又不修边幅的金刚狼却靠着强大的个人魅力赢得了读者的喜爱。

在漫画中金刚狼不属于初期 X 战警（初期 X 战警只有镭射眼，凤凰，冰人，野兽与天使五人），直到一次任务中，五位初期 X 战警集体遇险，X 教授指派暴风女与金刚狼去营救，至此金刚狼才在 X 战警中发挥了重要的作用。

毋庸置疑，金刚狼的设定极为迷人，强大，又酷又痞，多情而不滥情，硬汉的外表之下却还有着一颗如同巧克力般柔软的心。大概就是看中了金刚狼的这种气质，于是身高 188CM 的休·杰克曼前来试镜，只是垂眼柔声念了几句台词而已，FOX 就敲定了金刚狼的扮演人选。在扮演金刚狼之前，休·杰克曼没有看过《金刚狼》的漫画原作，等确定演出这个角色后，他去补了《X 战警》的漫画，坦言这是一个即使大人阅读也会受益颇多的故事。



▲休·杰克曼版本的金刚狼甚至可以说是永恒的经典。

事实证明 FOX 是慧眼独具的，休·杰克曼版的金刚狼狂野不羁却又侠骨柔情，《金刚狼》中他面对“银狐”背叛时目光流露出的不解与隐忍，《金刚狼 2》中他保护日本姑娘时所表现出的一个成熟男人的可靠与稳重都如此让人动容。《X 战警》本传中他带着未成年的离家少女旅行，一边冷言冷语却又悄悄打开车里的暖风，《X 战警 2》中他伸出爪子充满警戒，待看到打扰他的只是一只小猫时，眼神瞬间一软的表演也让人印象深刻，而距离我们最近的《逆转未来》中，最后当金刚狼看到复活的镭射眼，他拍着故友的肩膀，眼睛突然亮了一下，笑着说，“斯科特，见到你真好。”只是简简单单的一句话，却被休·杰克曼说得感慨而沧桑。

老版的《X 战警》三部曲中，金刚狼自然而然地被定为主角，一方面原因在于他在原作中有着绝高的人气，不然老版《X 战警》中的角色不是老就是秃（X 教授：你说谁秃？！），不是秃就是瞎（镭射眼：我才不瞎！！），总得找个貌美如花不秃不瞎的角色来充充门面吧？另一方面在于金刚狼的身世挖掘也比较符合影视剧的审美要求，更何况像金刚狼与死侍这种打起来极为好看的角色，不做电影就实在太可惜了。（于是《金刚狼》的电影里，BOSS 战就是金刚狼大战被封了嘴的死侍……多大仇）

但是这些年来关于金刚狼的“用法”也是充满破坏性的，先以电影为例，因为频繁使用金刚狼作为线索人物，使得金刚狼这个角色本身的个人价值打了折扣。就比如《金刚狼 2》的电影，故事紧接《X 战警 3：最后一战》，这让不少只是看了《金刚狼 1》就来看《金刚狼 2》的观众非常迷茫，不明白为什么金刚狼在电影 2 中开场就失魂落魄，也不明白他为什么要如此自苦。《金刚狼 2》的整个剧情，说是在为《逆转未来》做铺垫也不为过，甚至可以说整部《金刚狼 2》的电影，只有最后的那个彩蛋才是亮点——年老的万磁王与 X 教授找到了金刚狼，希望他与自己一起拯救世界（这是《逆转未来》的开场），等在《逆转未来》中拯救完世界了，《金刚狼 2》的故事就跟《金刚狼 1》一样，也重启全部不算数了……

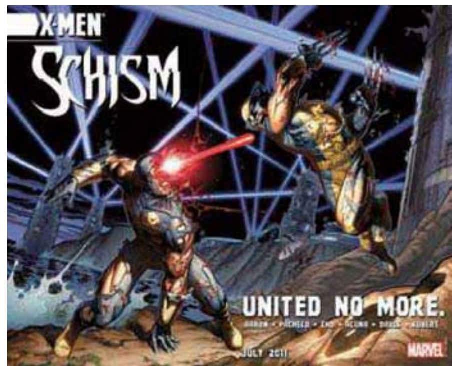

▲如果不算上死侍，金刚狼是目前 X 战警当中惟一有大荧幕个人电影的角色。

《金刚狼》电影的问题在于，FOX 没有办法舍弃《金刚狼》与《X 战警》的联系，并且希望他们之间能够产生化学反应，这就很大程度牺牲了金刚狼的个体魅力，毕竟一部独立电影所承载的应该是属于它自己的个体故事，而不该整部电影过程中都想着要如何为另外一部电影查缺补漏创造线索。《金刚狼》可以跟《X 战警》的电影互相呼应，但却不好让《金刚狼》承担过多的《X 战警》电影系列的责任，此前《复仇者联盟》有三个超级英雄的独立系列，是这三个超级英雄的独立系列交相呼应，承担起了整个复仇者联盟的预热。但是《X 战警》除了《金刚狼》却再没有其他的独立电影，所以金刚狼就吃了亏。


▲几乎每一作《X 战警》电影都喜欢用金刚狼打头阵。

对于掏空金刚狼角色本身品牌价值的行为，还可以说说漫画。有关金刚狼的个人刊数不胜数，毕竟人气高么，商业漫画就得这么卖。于是本着合久必分的原理，镭射眼与金刚狼因为不能调和的原则性问题而决裂（特殊情况下，可不可以让孩子上战场），金刚狼带着镭射眼送他的黑鸟战机，带走了一些学生，离开了乌托邦（变种人赖以生存的坐落在旧金山海上的一座人工岛），回到了 X 学院的旧址，在那建立起琴葛蕾变种人学校来。至此，恭喜《X 战警》的刊物就又多了一本《金刚狼与 X 战警》！（Wolverine & X-MAN）

作为变种人第二代代表，镭射眼与金刚狼有着很长一段时间的和平共处时光，金刚狼辅佐着镭射眼，成为他的盾牌与长枪，但显然漫威觉得这样不适合利益最大化，于是硬是生生创造出了四卷无论是在逻辑上还是情感上都相当令人捉急的《X 战警：分裂》，让镭射眼与金刚狼在哨兵来袭的众目睽睽之下，于乌托邦的沙滩上大打出手，最后学他们上一代的 X 教授与万磁王离了婚。（此处应该有掌声）



▲镭射眼与金刚狼的沙滩大战成为了 X 战警分裂的拐点。

之后镭射眼独立承担了《非凡 X 战警》与《全新 X 战警》（All New X-MAN）的连载，而金刚狼则在《金刚狼与 X 战警》中担当主角。三本刊物的销量都很不错，几个主要角色也是互相串门的关系，明明《全新 X 战警》中镭射眼跟金刚狼还在大打出手，等你翻开《金刚狼与 X 战警》，就会发现这俩人已经坐在一起喝酒敬小琴了，之后你再翻开《非凡 X 战警》，绝对会看见金刚狼同学还在对镭射眼飞白眼……刊物太多，不同编剧之前互相也不太愿意就着对方的情节写，耶！就是这么任性，就是这么精分！

也许是意识到金刚狼的过度开发问题，也许只是单纯为了跟 FOX 当面锣对面鼓，漫画里的金刚狼终于还是死了，只不过漫威不会那么容易放过死人，在《金刚狼之死》后，他们又推出了《金刚狼 遗产》来继续消费死者的人气……

目前 FOX 的《金刚狼》电影三部曲，也还剩下最后一部电影，而要选择什么故事，FOX 还没透露出任何消息。我个人只希望《天启》之后，《金刚狼》的电影不要再为任何电影买单，休·杰克曼所给予这部电影的意义太多太多，他应该值得更完美的收官。



▲之后漫威还推出了新连载《金刚狼们》（WOLVERINES），讲述继承了金刚狼精神的超级英雄/反派们的故事。

▲《金刚狼 2》的故事表现并不算令人满意，系列第三作能否挽回口碑？

04 为影视牺牲的镭射眼

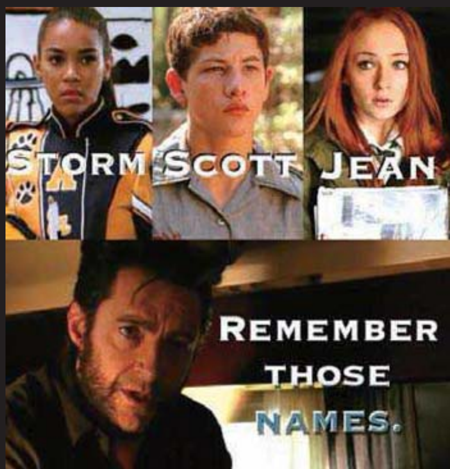
如果只是看《X战警》的电影，事实上大部分观众很难能对镭射眼这个角色产生特殊感情，这个角色的少年形态在《金刚狼》电影里出场时间全加在一起超不过5分钟：出场就被剑齿虎俘虏，之后被抓到崔斯克的军工基地做变种人实验，他的镭射眼能力被提炼出来安到了死侍身上，再接着被金刚狼救出来的镭射眼最后被X教授接走了，这两个原作中的“最佳损友”，在这部电影里不仅没有说过一句话，没有直视过对方一眼（镭射眼当时眼睛被封住了），还一点都不会再记得对方的事情（金刚狼随后被子弹消除了记忆）。这段剧情只是在补完斯科特·萨默斯在成为镭射眼之前的故事，并不具备太多的探索性。对不是粉丝向的一般观众来说，这段剧情也不会太引起他们的共鸣。

而在老版《X战警》中，镭射眼的作用则变成了“按理说摘下眼镜挺厉害的，但事实上他每次出场都是被打……”“他的存在意义就是被金刚狼抢女人与偷车吗？”“不，镭射眼的存在意义还有被洗脑做坏人以及被凤凰女杀死【蜡烛】”……虽然在情感上很难接受，但电影里的镭射眼真的就是这样一个稍微高端点的酱油而已。



等到《X战警：第一课》重启了整个《X战警》电影系列，《第一课》中金刚狼在酒馆里拒绝了年轻版的X教授与万磁王的安利……哦不，邀请。这姑且算是一个给老影迷的彩蛋或者预告，因为金刚狼重新登场是在《X战警：逆转未来》中。《第一课》中出现了年轻版的魔形女与野兽，也出现了在老版电影中并没有登场的黑皇肖与白皇后爱玛·弗洛斯特，甚至还出现了镭射眼的亲生弟弟阿历克斯，但是唯独镭射眼，这个X教授的第一个变种人学生，X战警团队中的第一位X战警并没有登场。虽然X教授启用脑波仪来寻找变种人期间，疑似出现了打棒球的少年镭射眼与萝莉版暴风女，但其真实性并没有被官方证实。

2014年《X战警：逆转未来》如期上映，电影里金刚狼坐在飞机上对着年轻的X教授说，“无论我们这次行动是否能够成功，你都要记住这些名字，暴风女，斯科特，琴……答应我，你会找到我们，利用你的能力，让X战警汇合在一起，引导我们，领导我们。”（“Remember those names. Storm,Scott,Jean…Promise me you will find us,use your power,bring the X–Men together. Guide us, lead us.”）那一刻记忆就像是一个尘封的盒子突然被打开，昔时的回忆都一股脑地涌了出来。金刚狼，这个最年长的X战警，这个只有他记住了一切的X战警，此时此刻正如他自己说的，就像是一个“最无助的学生”般祈祷着年轻的X教授能够与老年X教授一般拥有最强大的心灵，他怕他一旦沉沦就不再抗争，他怕他一旦放弃，就再也没有人能拯救他们了。其中金刚狼提起的斯科特，就是镭射眼本人。



▲在新版X战警角色选角初步确定后，便有粉丝用金刚狼的话来制作了这张图。

那么镭射眼应该是个怎样的角色呢？

早在漫威的《X战警》第一卷就登场的镭射眼，可以说真的为变种人事业献出了终生。十岁的时候他的家庭发生空难，他带着弟弟阿历克斯跳伞逃生，随后他被一家孤儿院收养，期间他一生的宿敌——凶兆先生（大变态）化身为他的室友，一直对他进行着密切监视与研究，在十六岁的时候他的变种能力觉醒，眼部能够源源不断放出攻击性射线，且无法自主关闭。幸好X教授找到了他，给了他一副可以控制他眼部力量的红晶石眼镜，从此镭射眼成为了X教授的第一个学生，X教授成了他的家人。再接着X教授为了对抗万磁王组建了X战警，镭射眼亦成为了其战队的小队长，就像他在《X战警：分裂》中所说的那样，“我从16岁开始就在逃避着哨兵机器人的追杀。”16岁的年龄，本该充满了青春、快乐、适度的疯狂与甜蜜的恋爱，然而还没有成年的镭射眼却为保护这个世界而踏足了战场，与另外一名青少年英雄的蜘蛛侠不同，没有任何人感谢镭射眼的奉献，那时候没有，现在没有，未来也不会有。


■多年来镭射眼造型的变化。

坚守而不固执，冷酷而不残忍，正直而不正义，温和的激进派与实际的实用主义，从不轻易做梦并同时心存希望，具有外交家一般的口才，却极其不善表达自己的情感，一生被各种无解辩证折磨，自信的背后又极度自苦，“变种人领导”是一个光荣的苦役，因为他的王座之上满布荆棘。而在大多数粉丝的心中，镭射眼就是那种，“如果有人能比我做得更好，那么我可以随时让出领导人的位置”的殉道者。（这种想法在他跟万磁王的对话中能体现出来，比如他担心自己的错误会影响变种人的事业）

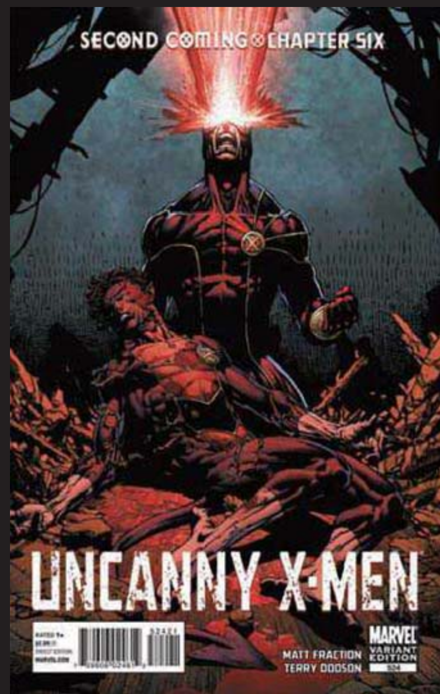
被侮辱与被伤害，被怀疑与被否定，被打击与被背弃，经受住这些之后，仍能绝对贯彻自己信念的人就是英雄。镭射眼从来就不是什么迷醉于权力的独裁者——你见过为了种族命运，不惜化身为殉道者甘愿前往祭台之上的法西斯么？他不是上帝，他是摩西。只要带领人们前往到流着奶与蜜的约定之地，他甚至可以不惜亲手砸碎自己的神像。



不妨看看原作编剧是怎样解读这个角色吧，《X战警：分裂》（对，就是那个编了金刚狼与镭射眼在沙滩上闹离婚的作者！）与《金刚狼与X战警》的编剧Jason Aaron直言：“琴·葛蕾之死实际上是解放了镭射眼，让他成为了一个真正的‘人’，逐渐摆脱了X教授给予他的阴影从而开拓属于他自己的道路。”而《X战警：遗产》的编剧Mike Carey则表示：“很久以来，镭射眼的整个生命中都充满了无法企及的理想：理想化的爱情，理想化的同僚关系，毫无保留地为这个世界奉献一切。他曾经为了某种殉道心甘情愿地走向自焚，之后他降至人间，最后镭射眼才终于承认，在允许失败者存在的竞技场上，自己只是一个会犯错误的凡人。”这段访谈简直醍醐灌顶。不过我真觉

得他即使是现在，也依旧活在为了最高理想心甘情愿地走向自焚的流血浪漫主义里——从《M氏皇室》(M of House)走到《弥赛亚之战》(Messiah War)，然后到《AvX》，再走到《全新X战警》与《非凡X战警》V3，其实镭射眼的悲剧转型是一种必然。领导者势必充满争议，他从来不是一个真正意义上的“好人”，但不妨碍读者依旧爱他。

反英雄主义贵在深度，英雄主义则持有市场。但反英雄主义可以向英雄主义转换，英雄主义向反英雄主义变化则很困难，这涉及到一个工学建构理念。而用文学理论解构那就是，强者处于劣势是个令人揪心的惨剧，而强者一直处于泥泞之中则是一个彻头彻尾的悲剧。这也是《X战警》的漫画为何会如此有感染力的原因之一。当初《X战警》漫画里第一次震撼我的就是镭射眼站在直播全国的摄像机前，伤痕累累，血迹斑斑，他的背后站着他的变种人同伴们，他们惊恐而伤感。他沉声说道：“从我还没成年开始，我就被要求保护这个憎恨而恐惧我的世界，现在我终于解放了。”这段反英雄式宣言真心惊艳。



而第二次被这种台词击中是《AvX余波》(AvX Consequences)中，万磁王云淡风轻地说，“我们所有人所扮演的角色，皆由时代来决定。”接着他对刚刚越狱成功的镭射眼说：“时代不一样了。”结果镭射眼一边戴手套一边回答：“被憎恨与被恐惧，还有保护世界，告诉我时代有哪里不一样了？”——至此可以得出一个结论，那就是X教授的理念是相信天堂是有的。镭射眼的理念是相信天堂是有的，只是我们要先趟那血海。之后万磁王的理念是，那就先实现那血海。

这也是我为什么一直不太希望看到别人用“中二”这么简单粗暴的词语去形容万磁王甚至镭射眼这样的“改革者”与“领导者”的根本原因，毕竟意识形态这东西由于出身、生长环境等许多外部原因呈现出千差万别的姿态，就像镭射眼说的，“我没有背叛X教授，他的梦想也一直是我的梦想，只是时代变了。”不可缘木求鱼，不可刻舟求剑，对比万磁王的不破不立，与教授的积极共融，镭射眼的价值观正好介于两者之间，他是个温和的左派与不太称职的右派，作为左派他愿意跟人类合作，甚至服从复仇者的领导，而作为右派，他却摒弃了近乎浪漫主义的天真与妄想，甚至做好了与之一战的全部准备。

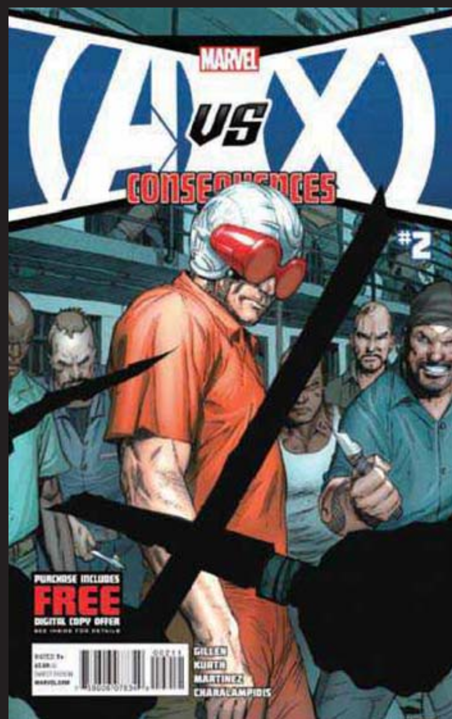
而就是这样一位为种族命运殚精竭虑鞠躬尽瘁的领导人，在漫画里却跟美国队长一直不太来电。



▲镭射眼与美国队长曾有过不止一次冲突。

美国队长所谓“温和的道路”在于他走的是体制内路线，所以他无法理解更无法容忍镭射眼的“激进”与不满，美队要维护的是安全权，所以镭射眼独立出来的乌托邦对美国政府来说就是个隐患，不可能承认他们。而镭射眼要替变种人争取的是人权权益，就像他说的：“我们会继续守护这个憎恨而恐惧我们的世界，只是在那之前，我们必须先活下来。”复仇者联盟与X战警最根本的分歧在于意识形态，没有面包别谈奉献，夏虫不可语冰，曲士不可语道。谁都没错，只是历史由赢了的人写，屁股绝定脑袋罢了。

在《AvX余波》中镭射眼对金刚狼说的一句话我个人极为喜欢：“许多年后，你学校里会有青春叛逆期的学生穿着印有我头像的T恤，上面写着‘cyclops was right’(镭射眼才是正确的)。”死去的主义都是好主义，死去的政治犯都是殉道者，这也是为什么神盾局在《非凡X战警》V3中承诺不会暗杀镭射眼的根本原因。其实美漫所折射出的很多意识形态都来自美国的历史，比如复仇者内战篇就非常像是南北战争，美国队长最后的选择跟当时的“叛将”罗卜·李(为避免更大牺牲选择投降，可惜至死都没有得到原谅)几乎同出一辙，而《X战警》中也借万磁王之口说过，“之于领导人镭射眼来说，快银根本就是现代的阿诺德”(美国独立战争叛将)……



▲《AvX余波》中镭射眼成为了阶下囚。

如果说《复仇者内战》是人权与安全权的碰撞，最后以美国队长代表的人权主义妥协，那么《AvX》实际上也是人权向安全权妥协，开场就是复仇者荷枪实弹地前往乌托邦要镭射眼要人，想必那一刻一定不少读者眼前都浮现出美国政府借口私藏大规模杀伤性武器，而派兵前往伊拉克的即视感吧？(记得《X战警》里也有一句类似的台词“我们到底是朝鲜还是伊拉克，就取决于你到底有没有真的私藏大规模杀伤性武器”)，面对复仇者的普世主义甚至霸权主义，以镭射眼代表的X战警自然是不可能妥协的，一口认定霍普的问题属于自家内政问题，复仇者无权干涉，搞军事威慑更是霸权主义的表现。于是双方一个谈不拢，AvX大战就爆发了。

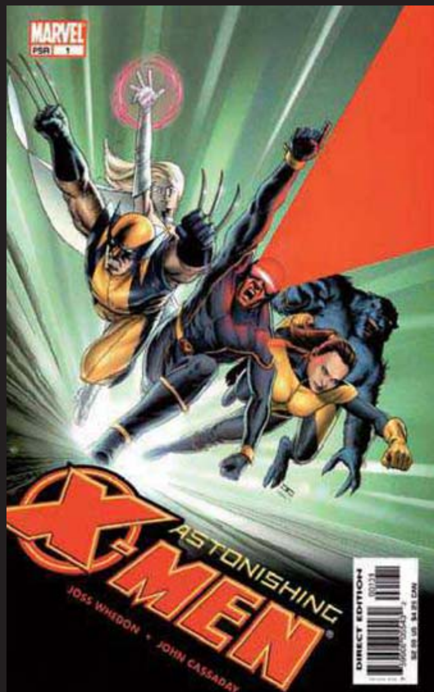


电影《美国队长2：冬日战士》中队长对大肆打造新型兵器的神盾局局长曾经说你用枪指着他们，还美其名曰说是保护。“It's NOT free,it's fear.”(那不是自由，而是恐惧)这句话用到复仇者对变种人的“保护”问题上来看，真是再讽刺不过。

而镭射眼这个角色在迄今为止的“《X战警》系列”电影中却没有这样深邃的表达空间，电影版的镭射眼身上只保留了他的温柔与体贴，他是X战警小队中的可靠队长，是琴心中最温柔的恋人，对着金刚狼的嘲讽无动于衷，

反应呆萌，如果没有看过漫画，我会觉得这样的角色就足够可爱了，但看完漫画才会发现自己希望在电影中得到更多与更更多。

事实上，即使作为原作里镭射眼的死忠，我也明白镭射眼这个角色想要独立电影实在是太难了。首先他的经历大多与 X 战警这个团体密切相关，很难切割，不像孤胆英雄金刚狼那样适合单打独斗，这无形中就增加了电影制作的成本与风险。



▲漫画中镭射眼往往都是与同伴一起行动。

其次，虽然有着卓越的领导能力，但镭射眼却无法复制美国队长的电影模式——从一个孱弱的倔强少年到成为一名强大的坚韧战士，在美国队长身上，有着一切为人类所崇拜的、更高层面上的精神品质，即美国人对“美国精神”的追求，因此说美国队长本身就是“美国精神”的一种实体象征并不为过。

然而在镭射眼身上却很难让人产生这种共鸣，他的变种人身分就是他的标签，所以作为少部分人的代表，势必不可能获得广泛的群众基础，更何况 X 战警的一代领导人是 X 教授，X 教授与万磁王的故事也足够经典与深入人心，电影方面实在没有必要冒这个险去另拍镭射眼的故事。

再有一点也十分重要，那就是镭射眼的能力表现在电影中不算炫酷，虽然漫画中他只要摘下眼镜就可以轰杀金刚狼，撂倒方圆十里以内的全部哨兵机器人，甚至还可以冲破天际做信号灯，乃至为凤凰源源不断地供能……但是，比起出场就是拆迁大场面的万磁王与近身搏斗拳拳带风刀刀入肉的金刚狼，镭射眼的出招动作只有调节眼镜上的按钮与……摘眼镜。电影里如果要表现他的炫酷，其场面只能全部靠电脑合成与观众脑补……（这里应有一百根蜡烛）

……这一点都不酷啊！！

对啊，镭射眼这个角色就是一点都不酷啊！！！

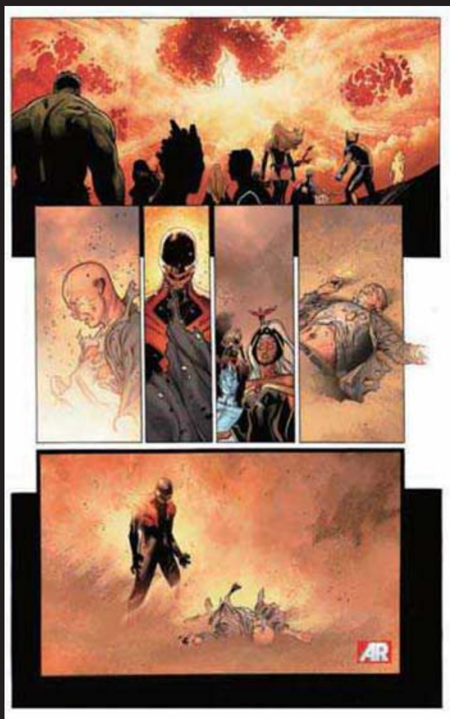


▲攻击动作缺乏变化是镭射眼的一大硬伤。

除此之外，镭射眼的性格塑造也会是个大问题。在原作里镭射眼的早期性格，可以说是一个典型的死脑筋的优等生形象，可靠，稳重，以及不太讨喜，而就是这样一个效率至上的冷酷主义者，最终总接替了 X 教授成为了变种人的第二代领导者。他就像分开红海出埃及的摩西，带领变种人寻找着流淌着奶与蜜糖的应许之地，后来他找到了，一个坐落在旧金山海上的被废弃的人工岛，他叫它乌托邦，是变种人赖以生存的世界。虽然变种人们最后还是失去了它，但是在镭射眼的领导下，变种人的生存环境确实得到了保护与改善。金刚狼称镭射眼是自己最想追随的人，愿意随他前往地狱与宇宙尽头，万磁王甚至不远千里来到他的面前跪下说，“今天我不是来埋葬恺撒的，而是来赞美他”，只求镭射眼能够接受自己一起共建变种人事业。正如漫画里所说的那样，“无论是 X 教授，还是万磁王与天启，他们都试图将所有变种人团结起来，但是迄今为止，只有镭射眼一个人做到了。”

然而，就是这样一个稳重的，自持的，鲜少犯错的领导者，却在《AvX》中铸成了大错——被黑凤凰附身的镭射眼杀死了他的恩师（也是养父）X 教授。

至此，镭射眼这个角色彻底被拉下了神台——他曾经的战友开始疏远他，仇恨他甚至报复他。冰人说：“虽然我知道这样不对，但我确实希望他死在战斗中。”而被镭射眼单方面以为



▲被黑凤凰控制的镭射眼杀死了X教授。

“至少罗根会理解我”的金刚狼，也不止一次地说“我真希望自己能够亲手杀死他”，而野兽汉克·麦考伊，不惜穿越时空也要把当时只有 16 岁的小镭射眼带到他面前只为审判他与折磨他。美国队长叫他杀人犯，幻影猫把手伸进他的脑袋里试图复仇，他的亲生弟弟在 X 教授举行葬礼时特地跑到他的监狱前诅咒他。镭射眼开始变得千夫所指，甚至连他自己都觉得自己罪不可赦。在公布 X 教授的遗嘱时，即使他不断说着“我不会要任何东西，那个人无论留给了我什么我都不会接受”，他曾经的战友依旧对他热讽冷嘲。于是他不再争辩，也不再对自己的个体人生抱有希望，他比之前更加不爱惜自己的生命，他比之前更觉得自己应该首先被牺牲。



▲镭射眼新造型的酷炫度非常高。

从这里开始镭射眼的反英雄形象才彻底形成。事实上，反英雄主义的特征在漫画里镭射眼的新装束也能表现出来，在镭射眼杀死 X 教授之前，他的装束多以黑色与蓝色为主，低调，压抑，沉着而冷静（尤其是《非凡 X 战警》V1 中的那套深色制服），眼镜大多是分离式。而在杀死 X 教授之后，他的装束变成了非常显眼的全红套装，舍弃了分离式眼镜，取而代之的是眼部位置带有 X 标志的红色兜帽，时尚度相较之前高了不少，但是反英雄主义的意味已经相当明显。

因此，原作中镭射眼的身上体现了相当复杂的性格，那个学生时代里讨人喜欢的温和优等生，在接过 X 教授的班成为变种人的领导，经历了希望，失望，绝望，死别，生离，上下求索却依然求不得的痛苦后，慢慢蜕变成了血淋淋的现实主义。可是对电影来说，这绝对不会是一个好变化，因为很难从这样缓慢的性格变化中抽取一段作为独立电影的主题表现。选取前面的优等生性格吧，没有什么爆点。选取中后期的反英雄式性格吧，又缺乏了英雄主义向反英雄主义转变的冲击感，所以如要电影化，

镭射眼的性格处理会是相当棘手的一个问题。

因此有国外粉丝写道："镭射眼走上反英雄之路是一种必然的结果，但让人疑惑的是，漫威竟然花费了这么长的时间。"其实也没有什么好疑惑的，原作里的镭射眼是一个承上启下的角色，他继承了X教授的热忱与希望，同时他又兼具了万磁王的冷酷与果决，就像在漫画里他年仅十六岁就要为变种人而战，亲手埋葬了妻子还有战友，将儿子送去了未来，他将自己的全部生命都献给了变种人事业一般，漫画之外，上个世纪他为《X战警》的漫画牺牲了他的性格，这个世纪，他又为《X战警》的冲击性大事件（即X教授死亡）进行了性格转变，一言以蔽之，镭射眼的人生主题只有牺牲。

也许未来会在《X战警》的重启电影中看到年轻时代的他，也许亦会在他儿子纳森的独立电影中觅到他的身影，但是在一些原作粉的心中，会永远有一个因为镭射眼没有独立电影而留下的小小缺憾，这个小小的缺憾在于，有那么一个勇敢的变种人，在不为人知的地方孤独地守护着整个世界，而那些本该给予他的掌声、关注与荣誉，就跟他在书中的境遇一样无法获得。



05 边缘漫威宇宙

《X战警：逆转未来》的蓝光出来时，日本AMAZON的宣传语很有点意思，"X战警集结！超越复仇者联盟的最强英雄团队！"于是问题来了——金刚狼到底算复仇者联盟的人还是算X战警的人呢？

有时候也会忍不住想，如果漫威影视拿回《X战警》的版权，那么他们会如何拍摄《X战警》的电影呢？至少复仇者大战X战警这么有冲击力的大事件他们会做吧？镭射眼与美国队长这种见面就吵嘴的领导人组合也非常有看点吧？平时的话就像漫画一样各玩各家，偶尔客串也会产生巨大的连锁效应，想想看吧，就像在《雷神2：黑暗世界》中看到美国队长（虽然是洛基自己变的）一样，如果能在《复仇者联盟》中看到金刚狼的身影，在《X战警》中看到钢铁侠又会是怎样的激动？所以有时候也能理解漫威影视的不爽，没有了X战警与蜘蛛侠，漫威影视几乎是等于少了一条手臂。



其实现在这事儿就两种发展，一种是FOX跟漫威达成协议，两家别再这么掐了，见好就收，粉丝也能省点心。一种就是FOX就是不跪漫威，继续吃《X战警》的老本直到吃不下去为止，之后这个世界彻底被糟蹋光了没救了，数年后拿回版权的漫威自己重做《X战警》的电影，目前来看第二种的可能性比较大。商业社会，一切以利益最大化为前提，例如《复仇者联盟》的周边贩卖很是红火，但是《X战警》的相关影视周边却很寥寥。说到玩具，这里还有一个关于X战警玩具的旧闻，那就是漫威曾经为其打了一场官司，坚持证明变种人不是人，因为在美国人形玩具要比非人形玩具多收税，结果是漫威的这场官司还打赢了。这对于在书中一直致力于为变种人赢得人权的X战警来说，不可谓不黑色幽默。

漫威风风雨雨75年，就像OneRepublic在《Counting Stars》中唱的那样，"Everything that kills me makes me feel alive,everything that downs me makes me wanna fly." 如今漫威已经重新起飞，即使细数曾经的伤口，也是如同夸耀英雄的勋章般自豪。2014年《银河护卫队》的大获成功更加拓宽了漫威影视的宽度，可以预见，接下来的漫威电影势必将收获更多的成功。

至于那些至今无法回家的人们，比如X战警，真的就像漫画中变种人的处境一样，不被主流社会所接纳的他们，永远跋涉在前往"家"的路上，永远只能与"家"隔海相望。



事实上，作为一个X战警的粉，对X战警的电影版权能否早日回归漫威并不是那么上心（因为这实在也不是一个粉丝能够把握的……），就像大部分X战警的粉对X战警与复仇者们并肩而言的画面也没那么期待一样——原作中复仇者与X战警的关系就像是莫里斯·勒布朗笔下的亚森罗平与福尔摩斯，只能彼此握手拥抱，脚下却隔着天堑鸿沟。经历了《M氏皇室》与《AvX》那样对变种人来说堪称毁灭性的创伤大事件以后，事实上与复仇者扯上关系的X战警，结局都不是特别好。包括现在正在连载的《AXIS》中，原本一直舍弃X战警身分的"震波"阿历克斯也因为被复仇者激怒而回归到X战警的阵营。

就像镭射眼所说的那样，"复仇者从来都不是我们的敌人，因为他们没有迫害过变种人。但是复仇者对变种人缺乏必要的理解与支援，他们鲜少向我们伸出援手"，因此X教授也说，"在变种人的问题上，我不信任复仇者"，因此无论有多么不愿承认，原作中的X战警与复仇者，其实都是两个种族之间的冲突，想要跨越这种隔阂达成一致，目前来看很难很难，也许未来我们会等到那一天。

所以就先保持现状吧，《X战警》的原作依旧有着相当稳固的读者死忠群，他们对漫画销量的支持，让漫威不敢对《X战警》的漫画痛下狠手，而FOX的"《X战警》系列"电影也拍得有声有色，真希望《天启》之后，《X战警》的电影能够在大屏幕上找到更为广阔的发展空间。



▶《死侍》会是X战警电影系列的下一个爆点吗？

因此在仰望宏大漫威宇宙的同时，我经常会提醒我自己记住就在漫威宇宙的边缘，还有属于变种人的小小一隅，在那里他们一直倔强而顽强地发射着属于自己的光芒，他们在为属于自己的生存权力而苦苦抗争，他们总是想要走得更远，他们总是想要活得更有尊严。

《X战警》的系列电影里，曾经将一句口号作为电影的中心被提炼出来，那就是万磁王说的，"No More Hiding，Mutant and proud。"——不再隐藏，变种人亦荣光。



浮光掠影 2014 年度50部电影佳作回顾

1.佐州自救兄弟 Ride Along



上映时间：2014年1月17日
拍摄成本：2500万美元
票房收入：1.53亿美元 I
MDB 评分：7.1

如果你对美式话痨公路喜剧片不感冒，那么《佐州自救兄弟》真正能够让你提起兴趣的恐怕也就是开场的五分钟（其中的不少镜头也被剪进了预告片）——搞笑、枪战、追车、美女一应俱全，可在这之后，美国本土观众以外的群体，则并不一定都能坚持看到底。从本片的票房数据来看，它的成本2500万，而首周票房高达4151万，几乎可以和AAA一线大片相提并论，可见在北美的受欢迎程度。全球最终票房为1亿5326万，其中近80%都来自于北美市场。它的魅力就在于原汁原味的黑人喜剧，简单粗暴，通俗易懂。

之所以会出现本土大卖，海外惨淡的情况，其原理大概就和我们的《泰囧》现象差不多了。各种黑人笑话老梗到让人打不起精神，但是节奏基本流畅，基调欢乐，笑点密集易懂，段子的密度完全是针对本土观众，因此“冰火两重天”的市场反响也就不难理解了。



2.盟军夺宝队 The Monuments Men



上映时间：2014年2月7日
拍摄成本：7000万美元
票房收入：1.55亿美元
IMDB 评分：6.3

众所周知，纳粹魔王希特勒是一名艺术爱好者。1944年初，德国败局已定。为避免人类所共有的艺术瑰宝免遭沦为希魔的陪葬品，罗斯福总统授意成立一支由精英士兵、历史学家、考古学家组成的特遣部队——盟军夺宝队。他们将秘密潜入欧洲，从一群准备“玉碎”的疯子手中拯救人类历史文化的结晶。

由乔治·克鲁尼召集到超级大卡司拍摄的这部影片并非戏说，剧本完全取材自真实的历史。也许是刚刚告别“钻石王老五”的乔老爷太想在纪实性上做文章，这群手上有6个奥斯卡，10座金球奖的老戏骨，最后演出来的东西却如同屯温水般平淡无奇。老乔太想复制《十一罗汉》的成功，结果却弄巧成拙了。不过仅凭这个新奇的题材和演员阵容，就足够值回票价。



3. 不速之客 The Guest



上映时间：2014 年 9 月 14 日
拍摄成本：不明
票房收入：190 万美元
IMDB 评分：6.7

对于闯入家中的不速之客，拒之门外已经是最客气的待遇了。而对于在战场上痛失男丁的一家人，突然出现在自家门前的一个持有退伍军人身份的男神，无疑就是最大的慰籍，尽管他的真实身份充满了危险性……盗用身份，骗取善者信任之后为非作歹，为所欲为，这在犯罪片，乃至恐怖片中都已经是一个常见的剧情套路，而本作却用复古范与Cult范相结合的手法，将这一类型片演绎出了新意。入侵、惊悚、动作、喜剧等元素得到了有趣的结合。

"唐家宅"(《唐顿庄园》)里的"大表哥"在本片中奉献了堪称是脱胎换骨式的演出，瞧那修剪整齐的发型和胡须，修长的身材，古铜色的皮肤，标准的美式"土腔"，还有让人目瞪口呆的好身手……如果不是那双让人过目不忘的蔚蓝色眼睛，我们真的可能在看完之后都认不出来。



4. 突袭 2 The Raid 2



上映时间：2014 年 9 月 14 日
拍摄成本：4500 万美元
票房收入：650 万美元
IMDB 评分：8.1

老港片，尤其是港产动作片（也就是俗称的"枪战片"）所影响的不仅仅只有大陆的广大 70、80 后，还有东南亚地区的观众。港片的辉煌时代一去不复返，但看着这些作品长大的新锐导演们，已经成为了港片的精神继承人。而其中最为杰出的代表，莫过于印尼猛片《突袭》（突击死亡塔）的铁三角——导演格雷斯·伊文斯，以及演员兼动作指导伊科·乌艾斯和亚言。"拍动作片不是请客吃饭"，这一群堪称是港式暴力美学的原教旨主义者们，完全抛弃了剪辑技巧、滥用特效与用来用于填补冷场的"文戏"，所有动作场面都保持了对"实打"近乎癫狂的热爱，任何影响观众肾上腺技术分泌的电影工业技术手段都被统统抛弃。

难能可贵的是，在第一作大卖特卖，第二部的投资翻了好几个跟头之后，剧组依然没有将多出来的钱用到对特效和场面的堆砌上。唯一的变化，就是让故事更加圆满，而这并没有以增加影片长度，或者是压缩打戏"流程"时间作为代价。前作的确是太缺钱了，因此通篇只能在一栋黑乎乎的筒子楼内胡打一通，故事的表现方式差点就要采用"黑屏 + 字幕"模式了。而续作则有了更多的人物，更多的台词，以及一个充满张力的剧本。

港式暴力美学的"东边不亮西边亮"，我们不知道是应该感到欣慰，还是感怀。



5. 空中营救 Non-Stop



上映时间：2014 年 2 月 28 日
拍摄成本：5000 万美元
票房收入：2.28 亿美元
IMDB 评分：7

狭窄的机舱，复杂的环境，身处万米高空，稍有不慎就会和机体一道化为碎片，各种矛盾冲突与阴谋在这里上演……从《空中监狱》、《空军一号》、《最高危机》到《空中危机》，"灰机"总是那些擅长用小空间制造大张力的动作与惊悚题材导演们青睐的舞台。这一次，自从《飓风拯救》之后俨然就是中老年动作硬汉代表的连姆·尼森，也单枪匹马闯进了这片连空气都凝固的空间之中。

虽然劫机题材早已烂大街，依靠"帕金森式摄影"和高速剪辑创造的"伯恩流"动作影像风格也是别人玩剩下来的东西，不过本片却为陈旧的故事模板注入了全新的内容。首先，敌人不再是类似"潜入机舱的俄国极端分子"、"发动暴动



的罪犯”这样可见的对手，主角不仅空有一身本事却无从施展，而且全程都在被对手牵着鼻子走。虽然这影响到动作场面的烈度（其实也打不起来，因为对着舱壁胡乱开几枪，大家就全部都玩完了），但却增加了故事的悬念色彩。而隐藏在乘客中的大反派设置的20分钟大限（主角不完成自己所下达当前任务，就要有一名乘客死于非命），无疑又极大的提升了故事的节奏。在国际航班“失联”成为常态的2014年中，如果你还没有看过本片，那么就必须要Mark啦！

6. 机械战警 RoboCop



上映时间：2014年2月7日
拍摄成本：1.3亿美元
票房收入：2.43亿美元
IMDB评分：6.3

近年来好莱坞的“翻拍党”们将目标对准了一些冷门B级佳片，这些作品通常拥有不错的口碑。在用大投资、大牌演员进行重新打造之后，然后再大打“情怀”牌，通常会有不错的票房收入，同时也会不可避免的被老观众喷成渣渣。继《特警判官》、《全面回忆》之后，罗·范霍文的这部极具社会批判色彩（即便用今天的眼光看，也是力道十足且极具现实意义）的《铁甲威龙》也粉墨登场了。

值得肯定的是，原版的若干主题，如对垄断财团和经济体制的讽刺，以及未来机械化时代对人性的异化，甚至还涵盖了限制暴力自动化、控制与反控制之间的斗争等等矛盾，在新版中一应俱全，并没有被商业化的视觉元素盖过。金熊奖导演何塞·帕蒂尔哈（精英部队）本人就非常擅长“黑暗系”动作电影的制作，他也将在底特律奋战的铁甲威龙拍出了“黑暗骑士”的味道来。在设定上，本片亦进行了一些创新，比如铁甲威龙的钢铁铠甲变成了纤巧的黑色高分子材料，这让主角对动作场面的演绎更具观赏性。相对于原作的酷劲，本作更注重机器与人之间关系的探讨，人情味也更加浓郁。



7. 三日刺杀 3 Days to Kill



上映时间：2014年2月21日
拍摄成本：2800万美元
票房收入：5250万美元
IMDB评分：6.3

近年来走硬汉路线的动作片，都流行给大叔，甚至是爷爷辈的主角设置一个不省心的女儿，她的作用就是一路给老爸大杀四方的行动添堵，从《虎胆龙威4》、《神偷奶爸2》《警察故事2013》，都是这个路数。本片的主角是一个为了工作，同定居在巴黎的妻女渐渐疏远的秘密特工，因为患上绝症而提前退休。他准备用以“天”为单位的余生来修补自己将国家利益置于个人利益至上所给家庭带来的伤害。当然，即便是对于一个将死之人，吕克·贝松老爷也不可能就此放过。于是他以一瓶起死回生药作为要挟，要求主角再度披挂上阵，违背自己对家人的承诺，缉拿潜伏在欧洲的恐怖分子。

本片堪称是一部法国原生版的《飓风拯救》，老套自然无法避免，但动作场面的设置保持了高水准，此外，不同于“拯救者与被拯救者”的父女关系设置，亦可觅得不少亮点。在春夏之交这个对于片商而言的传统淡季中，本片不失为一份可以打发时间的零食。



8. 臆想成病 Supercondriaque



上映时间：2014年2月26日
拍摄成本：3100万美元
票房收入：4000万美元
IMDB评分：5.9

美轮美奂的画面、动听的旋律、柔和的影调、阳光男女……治愈系电影一向是这样的，可我们不曾想到一部用肮脏的下水道、监狱，成群的老鼠和蟑螂等等恶心元素（尽管并不是影片的主旋律）构成的治愈系电影。

看到这里，有些心理学知识的人，可能猜到了本片的主角是一个中毒洁癖——也只有这种以毒攻毒式的极端疗法，才能够治好这种心疾。其实，主人公的症状要比洁癖

症患者更加严重，他成天臆想自己身上有无法治愈，乃至是最先进的医学仪器都无法查明的怪病，在任何安全的环境下，都会认为一些稀疏平常的事物和人——比如漂亮的女性会给自己带来伤害。因此，也只有剥夺其当前的生存环境，才能让他无法臆想，只能考虑如何才能活下去。

虽说影片的故事有些沉重，甚至说有些阴暗，不过观影体验还是轻松明快的，毕竟这是一部生活喜剧，重口味桥段处理得也比较得体，绝非“索多玛 120 天”那样让人不忍直视，也不像美式“屎尿屁”笑话那样粗俗。



9. 300勇士：帝国崛起
300: Rise of an Empire



上映时间：2014 年 3 月 4 日
拍摄成本：1.1 亿美元
票房收入：3.31 亿美元
IMDB 评分：6.3

很多观众将《帝国崛起》当作是当年那部“300 兄贵”的续集，这一方面是因为国内译名非要将 300 后面加“勇士”两个字，另一个也是因为不少人的世界历史没有学好。影片所表现的历史故事大部分时间其实与上一部是平行的——斯巴达人在与波斯人打陆战的时候，更加“民主”与“自由”的雅典人在与波斯人打海战，这才是希波战争的主战场。而本片进行到最终决战之前的时候（大概是三分之二多的地方），对应的是斯巴达三百勇士全部战死，往后的剧情应该才算是续集（毕竟兄贵们全挂了，他们的故事结束了）。另外影片最一开始的马拉松战役以及以波斯的视角讲述的开战起因，应该算是前传。

关于本片的片名，其实也不完全是要抱上一部的大腿：上一部的“300”指的是斯巴达 300 勇士，而这一次指的应该是特米斯托克利动员的 300 艘战船。在真实历史上，这也是希腊人投入的战船的数量。

影片的基调依然延续着前作“很黄很暴力”的特色，动作场面也依然采用各种慢动作大特写演绎的“刀枪箭戟肉中过，断肢血浆漫天扬”，还有神话元素的引入，进一步提升了视觉冲击力。



10. 极品飞车
Need for Speed



上映时间：2014 年 3 月 12 日
拍摄成本：6600 美元
票房收入：2.03 亿美元
IMDB 评分：6.6

除了 Need for Speed 这个对于 RAC 玩家而言有着某种特别意义的名字以外，这部“游转影”电影相对于已经连续推出七部续集的《速度与激情》，又有着哪些看点呢？答案就是——车。虽然《速度与激情》中的名车够多，追车场面刺激，但自从第三部之后的作品开始，逐渐已经偏离了赛车的主题，车更像是用来演绎动作场面的道具，就和肌肉男们的老拳与不停喷射子弹的冲锋枪一样。相比之下，《极品飞车》中各路英雄依然依托车辆的性能和精湛的驾驶技巧来上演传奇，作为一部赛车电影，它更加纯粹——这是一部用方向盘说话的电影。

和那些沽名钓誉，更像是 Cosplay 的游戏改编电影相比，本片创作团队对 NFS 系列的爱溢于言表。开场的一场夜戏，是在致敬 7、8 两作的地下狂飙主题，主角的人物关系完全就是《卡本谷》的翻版。以复仇为主线的故事，则是对《黑名单》的致敬。从纽约一路狂飙到加州，完全复制《亡命狂飙》，而且故事也比这部被俗称为 NFS16 的作品要讲得更加流畅，也更符合逻辑。警匪追逐，则有让《闪电追踪》系列的爱好者们产生了连续性的既视感和四处寻找手柄的错觉。当我们对游戏的爱被挂羊头卖狗肉的游戏改编电影不停侮辱的时候，这部真正的纯粹的赛车电影，无疑是献给车迷，游戏迷和影迷的一次视听盛宴。



11. 美国队长2
Captain America: The Winter Soldier



上映时间：2014 年 3 月 12 日
拍摄成本：1.71 亿美元
票房收入：7.73 亿美元
IMDB 评分：7.8

“美队”第一部中规中矩，走群英荟萃的“妇联”似乎又让漫威英雄的单体作品失去了看点，对于“美队 2”，观众几乎没有多少期待——也许它们真的就和当年的《雷神》和《钢铁侠 2》那样，只是为了“妇联”早日登场的暖场片了。在没有希望的前提下，《冬日战士》反而让人惊喜连连。

将影片定义为谍战动作片之后，加强了动作戏，不再向第一集那样看上去游戏化，同时故事与第一部联系相当紧密。适度运用黑白质感的影像进行闪回，拉近了故事与那些熟悉漫威世界观的观众们之间的

距离。由于“冬兵”涉及到大量的前传剧情，考虑到长度，位居副标题的“冬兵”并没有占去太多的戏份，不过整个剧本异常饱满，横贯七十年的历史跨度与沧桑感，的确是其他漫威作品所不能给予的。



12.{ 分歧者：异类觉醒 Divergent



上映时间：2014 年 3 月 18 日
拍摄成本：8500 万美元
票房收入：2.83 亿
IMDB 评分：6.8

这是一部反乌托邦题材动作电影，但和《1984》、V 字仇杀队等经典不同的是，这个由“新人类”统治的未来芝加哥，既不是自上而下的高压统治，也没有出现电幕、洗脑、老大哥等极权统治手段。它的社会结构不是纵向，而是横向的，分成了五大派系：诚实、智慧、和平、无畏、无私，彼此之间的相互制衡，形成了稳固的社会结构。而在成年之后无法归入其中任何一类的异类分子，便是必须对其进行肉体消灭的所谓“分歧者”，因为他们是影响五大族群和平共处的不稳定因素。

作为一部青春片，本片的的世界观不算太压抑，故事轻松而流畅，不像其他大部分反乌托邦动作片子那样，总是让一群苦瓜脸角色在灰暗的场景中打来打去。如果你是《饥饿游戏》的脑残粉，那么本片的鲜肉风格绝对会对你的胃口。



13.{ 超验骇客 Transcendence



上映时间：2014 年 4 月 10 日
拍摄成本：1 亿美元
票房收入：1.1 亿美元
IMDB 评分：6.3

《超验骇客》的故事作看上去比较老套：科学怪人将意识上载到虚拟空间，成为超级 AI，开始毁灭全人类。不过如果你懂得影片原名——Transcendence 的含义，恐怕已经能够预感到本片的野心。

所谓超验主义，是起源于 19 世纪 30 年代的美国东部的一种哲学思潮,强调人性的“上升”和“超越”，进而完成人与上帝的直接交流，即激活隐藏在人性当中的神性。超验主义认为人类可以抛开宗教和政治实体，通过感知和理性发现并认识终极真理，由此出发，超验主义坚持社会及其宗教和政治制度是腐化人性的元凶，人性唯有回归自我依赖和个人独立的精神，方能组建真正的良性生存共同体。互联网时代与人工智能两大事物的到来，让超验在技术上成为可能。如果你将由德普饰演的这个 AI 当成是“天网”那样的偏执狂，那么可能从一开始就被编剧给成功误导了……

本片虽然商业化的看点并不多，但主题的深度在“机器暴动”这一科幻片亚类型中要遥遥领先。它既不是用非黑即白的二分法来评价科技力膨胀所导致的恶果，也不是无病呻吟式地解释科技的“双刃剑”属性。相对于那些动不动就要全球种蘑菇（丢核弹）的 AI 而言，人心才是最可怕。我们怕的不是随时都可以关掉的人工智能，我们怕的是人工智能进化出了人心，毕竟我们才是地球上最具智慧，同时也最有自我毁灭倾向的生物。



14.{ 超凡蜘蛛侠2 The Amazing Spider-Man 2



上映时间：2014 年 5 月 2 日
拍摄成本：2 亿美元
票房收入：7.08 亿美元
IMDB 评分：6.9

虽然 3D 电影的二次复兴始于卡大神的“阿凡提”，不过作为一种表现手法，它并不是一个新事物。然而在过去几十年的发展过程中，还没有多少导演能够找到将 3D 与影片内容结合起来的模式，即便像烧脑神导诺兰，对此也只是束之高阁——既然用不好，干脆就不用算了。

最适合 3D 的印象内容，应该是模拟人眼视角（主观镜头）来表现具有速度感、动态感的连贯画面。而在《超凡蜘蛛侠 2》中，马克·韦布找到了如何用 3D 来提升蜘蛛侠上下翻飞的演出效果，以及如何用蜘蛛侠这一角色来为 3D 技术增色的双赢途径。非同凡响的动作场面和极其出色的 3D 视觉效果足以弥补故事上的瑕疵。大银幕上，帕



克在曼哈顿街头上下翻飞、高空俯冲、动作慢放、火石电光主客观镜头相互切换，那感觉——简直爽爆了！虽然本片文戏与武戏的搭配和"美队2"相比还显得低了一个档次，但关于青春和成长的主题，使得这部电影有了内容上的厚度与漫画迷们最为看重的"情怀"。

15. 暴力街区 Brick Mansions



上映时间：2014年4月23日
拍摄成本：2800万美元
票房收入：6890万美元
IMDB评分：5.7

今年有两部以曾经的汽车之都，如今的"废渣之都"——底特律为背景的翻拍片，其一就是大名鼎鼎的《机械战警》，其二就是当年为国人普及"跑酷"这一运动项目的《暴力街区》。2004年、2009年，法国动作片系列《暴力街区》(B13)分成上下两集推出，它捧红了跑酷运动的鼻祖大卫·贝尔和塞瑞尔·拉菲利。好莱坞则将故事和角色们搬至无论是电影中还是现实中都极富末世气息的底特律。这是在车祸不幸逝世的保罗·沃克人生中的最后一部影片，作为一部标准的遗作，它也的确吸引到了不少《速度与激情》的影迷前来观赏。难能可贵的是，新版的监制依然是吕克·贝松，老当益壮的大卫·贝尔居然在十年后再度出现在了重拍版之中，这在Remake电影的制作中可不多见，更重要的是连很多镜头的剪辑顺序都做到了神同步！较之十年前B13带给我们的惊艳，新版多了份成熟稳重，还有对逝去岁月的感怀。

16. X战警：逆转未来 X-Men: Days of Future Past



上映时间：2014年5月23日
拍摄成本：2亿美元
票房收入：7.67亿美元
IMDB评分：8.1

本片采用了Uncanny X-Men漫画在80年代连载中的同名系列作品，故事借用了漫画的背景设定，人物和情节则是重新构建的，算得上是一部架空作品了。为了改变变种人和人类一道遭受Trask制造的具有变种人特性的哨兵机器人屠杀的命运，人气主角金刚狼踏上了穿越时空的旅程，和过去的X教授、万磁王等人开始了一段事关生死的时空冒险……

这一次，狼叔更像是一个政委，而不是一个超级战士，因为他的钢爪无法让因为"时代局限性"而还在乱打一气的老万和老X们放下成见，一起为了逆转未来而战。纵然披着和平的外衣，仍掩盖不掉其黑暗到骨子里的故事底色。弱肉强食的世界里，和平终究是脆弱的。难得之处在于影片不仅建立起族群之间的阶级矛盾，还不遗余力的铺陈着族群内部的个体矛盾。人物个性饱满充沛，又尽最大可能留有余地。所谓同类，不过是相对的；所谓团结，也不过是一时的缓兵之计。

熟悉的x战警的身影一个接一个出现，思绪好像瞬间被拉回到十几年前看第一部x战警的时刻，变异人技能眼花缭乱，顶级特效各种触High点。故事也完美的衔接了前传系列和《金刚狼》，前几部的角色轮番亮相加上一些惊艳的动作场面，可谓给XMEN死忠粉的大福利！



17. 驯龙高手2 How to Train Your Dragon 2



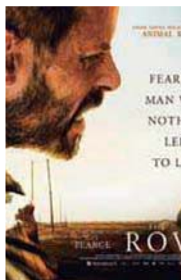
上映时间：2014年6月13日
拍摄成本：1.45亿美元
票房收入：6.18亿美元
IMDB评分：8

《驯龙高手2》的故事距离上一集过去了五年，尽管Hiccup的身板依然和族人标准的彪形大汉形象相去甚远，他也依然对打打杀杀毫无兴趣，平日里只喜欢搞搞小发明，和龙呆在一起，享受飞翔的乐趣。但族长儿子的身份，以及在上一集中以一己之力斗翻恶龙，并且彻底改变人与龙两大种族关系的壮举，让他拥有了更大的责任。

是的，能力越大，责任越大，同时对于崇尚自由的这个维京小子来说，束缚也就越高。第一集是一个关于人类如何超越自身限制终于飞翔的寓言，第二集则是一个关于成长的寓言。二十岁是个很微妙的年龄设定，几乎在所有文化里都是成年期的开端，充满了各种各样的可能性。这样的故事设定完全不同于皮克斯所擅长的"屌丝逆袭"模式，也让本片的文戏更有味道，更让每一个"过来人"思考。



18. 沙海漂流人 The Rover



上映时间：2014年6月12日
拍摄成本：1200万美元
票房收入：2300万美元
IMDB评分：6.4

末世题材是用来表现人性异化的最佳场所，而《沙海漂流人》则告诉我们，无需山崩地裂、丧尸横行，仅仅是将一个屌丝男士往澳洲的沙漠地带一丢，再配上几个惹毛他的烂仔就足够了。

在一切尽失之后，隐藏在人类内心的的兽性就会本能地暴露，它并不一定需要“末世”来作为催化剂。尽管如此，本片对末世氛围的渲染还是相当强大。澳洲荒漠似乎天生就是末世电影的原生态取景地，三十多年前的梅尔·吉普赛的成名作《疯狂的麦克斯》就是在这里拍摄的，而本片再度加深了这一印象——荒凉、野蛮、无序、粗俗、破败感。法律和道德已是虚无，剩下人性少之又少，剧中人的表演更接近兽性和原始本能，像是一部轻口味版的《动物王国》，更像一部澳洲版的《无人区》。



19. 狐狸猎手 Foxcatcher



上映时间：2014年5月19日
拍摄成本：1800万美元
票房收入：6100万美元
IMDB评分：7.2

美国导演本尼特·米勒至今只导演过两部长篇，它们的共性是均为体育题材，而且均是由纪实小说改编而来。一部是记叙美国棒球职业联赛的《点球成金》，还有一部讲述摔跤明星命运纠葛的《狐狸猎手》。

与传统体育题材电影大打鸡血，玩屌丝逆袭模式的廉价励志主题的手法不同的是，这部影片所采用的克制基调，简直是冷峻到了让人不寒而栗的地步。影片的剧本取材自真人真事：1996年，富商约翰·杜邦之间将自己的私人庄园中枪杀了自己的体育偶像，也是自己的赞助对象——美国传奇摔跤手马克·舒尔茨。那么是什么原因让这个享尽荣华富贵的土豪，做出了如此无厘头的罪恶举动？影片采用近乎纪录片式的客观视角，将时间线追溯到十年前的1986年，让我们看到了三个好基友追逐“美国梦”过程中的人性沉沦。本片叙事的最大特色，就在于尽可能的压缩对白的数量，完全是在用影像来讲故事。摒弃了美学和剧作上哗众取宠，观察家米勒从一个最美国梦式的题材（运动励志）出发，用最平实和传统电影语言，却做到了对美国梦最为深刻的解构。



20. 布鲁克林最愤怒的人 The Angriest Man in Brooklyn



上映时间：2014年5月23日
拍摄成本：不明
票房收入：$531,986
IMDB评分：7.4

2014年8月13日凌晨，美国当地警方在新闻发布会上宣布“罗宾·威廉姆斯自缢而亡”。据警官凯斯·博伊德透露，当时是威廉姆斯的助理发现他以皮带自缢并身体已经僵硬，左腕还有很多割伤印记。不少人对这位喜剧之王的自杀都充满了疑问，其遗孀施奈德发表的新声明，透露了罗宾生前的健康状况——原来他一直都在饱受抑郁症的折磨。喜剧演员的生活往往都是不尽如人意，也许是因为他们已经将自己生命中的欢乐全部献给了观众。这位喜剧大师的不幸离世，让我们唏嘘不已。

回过头来看这部遗作，再对照其悲剧发生前的生存状态，我们发现这部用负面情绪创造的喜剧片，还有那个“生命只剩下90分钟”的主角，完全就是老罗宾的真实写照。“布鲁克林最愤怒的人”活过了90分钟，8天后于幸福中病逝，但罗宾威廉姆斯没能扛过精神疾病的困扰，最终选择自杀。然而无论是亨利还是罗宾，他们都会以某种方式被大家热爱与纪念。



21. 明日边缘 Edge of Tomorrow



上映时间：2014 年 5 月 23 日
拍摄成本：1.78 亿美元
票房收入：3.69 亿美元
IMDB 评分：8

《明日边缘》是今年科幻动作电影中的一朵奇葩，从来就没有一部作品能够将穿越时空和大战虫族这两个科幻片的常见要素结合出如此多的花样来，多亏了对电子游戏 S&L 机制的结合，我们才看到了这部《土拨鼠之日》版的星河战队，过程中有《史密斯夫妇》式的夫妻老婆大作战，还有《全金属外壳》的浓浓既视感。在采用"愤怒的小鸟"式规则的影片（通过不断测试角度与力度，最终完成目标）中，比如《源代码》、《罗拉快跑》等，还从来没有能够在流畅性和火爆指数上于本片相抗衡的作品。

对于游戏玩家而言，本片的故事的确诠释出了"一币通关"的真谛：每次从第一关开始不断练经验，找技巧，直到一命通关。同时玩家通过不断地反复操作积累经验值，解开延展的支线任务、隐藏关卡和史诗级副本。看得游戏迷们恨不得从影院座位下面找手柄，直接杀将进去当 Player 3 了！



22. 沉睡魔咒 Maleficent



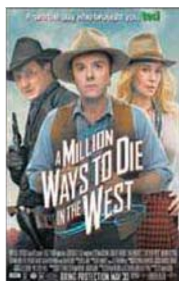
上映时间：2014 年 5 月 30 日
拍摄成本：1.8 亿美元
票房收入：7.57 亿美元
IMDB 评分：7.1

近两年来，迪斯尼的奇幻电影佳作不断，而且创作思路非常大胆，改编自 1959 年经典卡通的《睡美人》的《沉睡恶魔》，与《冰雪奇缘》相比更具有新说电影的颠覆性。片名"Maleficent"就是睡美人故事中拥有强大魔力的邪恶女王的名字，即便连剧情简介都没有看过，观众恐怕都能够看出本片的视角和中心人物究竟是谁了。

在诸多《睡美人》的概念电影中，朱莉饰演的玛琳菲森无疑将会成为新的经典，无论气场、扮相还是表演都与这个信仰破灭之后，通过邪恶来重拾信仰的女魔王相得益彰。本片并非是一味地给由朱莉姐饰演的女魔头洗白，它不仅打破了传统通话故事中非黑即白，非正义即邪恶的价值观，而且还带领我们思考那些大魔头之所以"恶"的原因——大部分的恶都是有渊有头的。而这些源头大部分也都是来自伤害，以及陷入仇恨与复仇之后的恶性循环。从这个意义上来讲，本片就是一部活生生的"伤害教育课"，这对于青少年观众而言尤其具有教育性，这比将一群萝莉正太们逗乐要更有现实意义。



23. 死在西部的一百万种方式 A Million Ways to Die in the West



上映时间：2014 年 5 月 30 日
拍摄成本：4000 万美元
票房收入：8640 万美元
IMDB 评分：6.1

穿越剧之所以会流行，归根结底是现代人的优越感在作祟。一个在现实中 P 也不算的人，带着一本历史书，回到自己所喜欢的年代，便可以当一把事前诸葛亮，和倾慕已久的历史人物们一同谋划雄霸天下的大计。虽然《死在西部的一百万种方式》并不是一部穿越剧（穿越仅仅只是电影的暗示，比如主角的行事方式完全就是现代人，影片中还有对《回到未来》的致敬），但它却用不打红旗也反红旗的方式，揭示了穿越爱好者们叶公好龙的正面目——古代太危险了，在见到那些大咖们之前，你可能要那些无名小卒的手上死上一百万以上的次数！

继《泰迪熊》之后，塞斯・麦克法兰再次带来了一部"毁三观无底线"的三俗喜剧，对美式喜剧各种包袱的运用已经到了如火纯情的地步，但捧、逗还是围绕现代与西部两个时代的价值观的激烈碰撞和剧中人物超越时代的反讽台词。如果你的笑点足够低，那么还可能解锁本片的第一百万零一的死法——死在观赏《死在西部的一百万种方式》的过程之中。



24. 龙虎少年队2
22 Jump Street



上映时间：2014 年 6 月 13 日
拍摄成本：8500 万美元
票房收入：3.31 亿美元
IMDB 评分：7.2

长着娃娃脸的青春警探卧底校园，牵出利用学生作为掩护的犯罪集团……这样的故事背景，让我们很自然地想到了《逃学威龙》，殊不知星爷的这部成名作，其实正是照着《龙虎少年队》在上世纪 80 年代的同名电视剧的模子刻出来的。当年约翰尼·德普还在剧中贡献过自己的青葱面容，否则他也不会在电影第一集中再次饰演一个角色。编写这种电影的续集故事，难度最大的地方就在于主演不可能在学校再呆下去，毕竟身份曝光了，而且老大不小了还扮嫩，这在真正的犯罪分子面前也太不像话了。于是在《龙虎少年队 2》中，这对活宝从高中升入了大学。更广的社交空间、更为丰富的课余生活，注定要让一帅一挫二人组折腾出更多的笑话。

今年的好莱坞已经将百合和基情当作了主流审美，本片毫无意外地将笑料的设置，放在了这一对怎么看怎么不和谐的搭档之间的打情骂俏上，两位主演乔纳·希尔和查宁·塔图姆在这个问题上可谓是用尽了浑身解数。用力过猛，对于闹剧片而言永远都不是一个贬义词。



25. 变形金刚4：绝迹重生
Transformers: Age of Extinction



上映时间：2014 年 6 月 19 日
拍摄成本：2.1 亿美元
票房收入：10.87 亿美元
IMDB 评分：5.8

表示绝不会接拍“变 4”的迈克尔·贝终于还是在制片商的威逼利诱之下接拍了这部用脚趾头都能想象出来内容的续集，在望了一眼几张 A4 纸内容的剧本，和旁边一老摞植入广告，以及来自周黑鸭们千奇百怪的要求之后，他只能双手掩面，然后将“卖拷贝”进行到底了。

话说“变 4”在剧本上并非一无是处，比如本集完全废弃了前三集中存在意义就是靠装疯卖傻来填满垃圾时间的众多逗比角色，“机器人”不再是故事的陪衬，无论是个性还是对白都进行了精心的设计，前半段甚至让人产生了变形金刚版《复仇者联盟》的错觉，后半段则直指全球第二大票房市场——中国大陆观众的兴奋点。虽然此前娱乐记者们脑补的“PLA 大战霸天虎”的场面并未上演，不过中国元素已经多到了爆棚的地步，也正是由于导演的画虎类犬和国内产品植入广告，还有那些国内大腕们抢着演的路人甲角色，这部分内容对于国内观众而言更有笑点，也很容易让人找到所谓的”优越感“：在美国大农村随手掏出一张中国建设银行的卡去取绿花花的美刀，你在开玩笑么？两个美国小年轻，在乡下便利店，买回来中文标注的安利纽崔莱蛋白粉，导演你是在跟我扯犊子呢？

迈克尔·贝在“变 4”中再一次证明了自己是一个让制片方省钱又省心的绿色环保导演，有限的预算（至少相对于前三部而言没有增加太多）创造出了时间更长、规模更大的的动作场面，尤其是香港一战，如果说它敢称第二，那么即便是去年的《环太平洋》也没有称第一的底气。接近三个小时充满尿点，但却始终看不到停歇势头的视听轰炸，再一次证明了贝导的执业格言——我不是给观众做脑科手术，我只是让他们在走出影院之后觉得自己的钱花对了地方！



26. 猩球崛起2：黎明之战
Dawn of the Planet of the Apes



上映时间：2014 年 6 月 26 日
拍摄成本：1.7 亿美元
票房收入：7.88 亿美元
IMDB 评分：7.7

从第一部漫长觉醒过程中成为新兴地球种族领袖的凯撒，在这场“黎明之战”中，显然将要与旧的压迫者——人类进行一场决战。然而过程又没有像想象中那样，安排简单粗暴到脑洞大开，战力爆棚的“毛猴”们打得人类幸存者们丢盔卸甲。

尽管第二集在动作场面上全面升级，但全片自始至终都笼罩在无奈和忧伤之中。人类之所以要诛杀猩猩族，是因为自己的贪婪、无知与自以为，对未知的恐惧驱使着他们所作出的集团式暴力行为。人类由于自己的失误（病毒）摧毁了自己的文明，最后却在“非我族类其心必异”的误解之下陷入了和猩猩族的战争。相比之下，猩猩族社会平等，安宁和谐，无论是智力还是品行都全方位领先于人类（就连手语的信息量都是那么大）。然而与人类外来者的偶然接触，打破了这个小社会的和谐。利益出现矛盾，野心让统治基础充满了不稳定因素，无脑人类的过激反应则进一步的加剧了冲突。最终人类的劣根性，以及人类社会衰落的历史轨迹，再一次在后来居上的灵长类”同胞“身上应验。



27. 飞机总动员2：火线救援 Planes: Fire and Rescue



上映时间：2014年6月26日
拍摄成本：5000万美元
票房收入：1.78亿美元
IMDB评分：5.9

皮克斯的《XX总动员》系列，向来都是走高开低走路线：第一部通常给人以惊为天人之感，第二部则开始重复自我，到了第三集，也只能打打情怀牌了。而《飞机总动员》到目前为止的发展轨迹则完全是反过来的：第一集原本都没有资格进影院播放，尽管它具有一定的制作水准，但“屌丝竞速爱好者追逐梦想，成就自我”这个题材早已经玩烂了，尤其是在当年与《音速蜗牛》档期撞车之后，“飞机”的市场命运可想而知，之所以能最终登陆大银幕，恐怕还是因为导演科莱·霍尔与皮克斯大佬约翰·拉塞特之间不一般的关系了。

也正是因为没有期待，“飞2”才会给我们带来如此之大的惊喜。虽然故事依然走的还是励志路线，但在深度上却玩出了不同的味道。闪电麦奎恩们是因为意外而跌入了人生的低谷，此时只需要扶正三观，顺便给观众说教一番，即可重出江湖。而第一集中赢得飞翔大赛的撒农药小飞机达斯汀却在第二集的开头就成为了一名再也无法追寻速度的残障人士。故事讲述的就是达斯蒂如何克服身有缺陷的现实，也以此为机遇，找到通往了人生至高境界的大门，得到人生的升华。套用一句俗话，就叫做“上帝为你关上一扇门，也会为你开启另一扇窗的”。说得更远一点，达斯汀身上体现的，正是丧失绝大部分听力的贝多芬、爱迪生成就传奇的奋斗精神。



28. 宙斯之子：赫拉克勒斯 Hercules



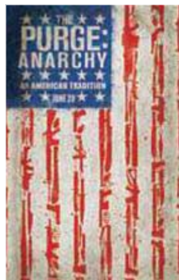
上映时间：2014年7月25日
拍摄成本：7000万美元
票房收入：8100万美元
IMDB评分：6.1

自从《诸神之战》之后，观众对打着“诗史”招牌的希腊神话题材动作大片已经完全免疫了，如果你对特效和场面不抱有太大的期待，那么就会发现这部由巨石强森出演大力神的本片绝对超过了“矮子中的将军”的级别——它的确要比年初那部剧情荒唐，特技拙劣，透着一股子山寨味的《大力神：色雷斯之子》要高出好几十个身位。虽然影片开场的感觉依然是在复制《诸神之战》的魔幻模式，各种CG狂轰滥炸，不过作为为数不多依然屹立不倒的中生代硬汉，巨石强森绝不会让特效来代替自己的发挥。

我们通常会用“特效全部剪进预告片”来形容一部烂片，但在《宙斯之子》中，特效真的可谓是锦上添花，而不是喧宾夺主般的存在。赫拉克勒斯实现十二桩伟业的过程，靠的就是一个彪形大汉带领着一群肌肉男女手持十八般武器所进行的刀刀入肉、拳拳生风的较量，根本就是史爷爷《敢死队》的希腊古装版。WWE出身的巨石强森在本片中也是本色演出，各种经典摔跤动作轮番展示，仿佛为我们播放的正是他的成名作——《美国职业摔角集锦》。



29. 人类清除计划2：无政府状态 The Purge: Anarchy



上映时间：2014年7月25日
拍摄成本：900万美元
票房收入：1.1亿美元
IMDB评分：6.5

《人类清除计划》堪称是当年投入与产出最不成正比（这里是褒义）的一部动作电影了，前作之所以能够成为一匹黑马，是因为它满足了当时在经济危机之下苦苦挣扎（至少在AV台的口径中）的米国人民的某种受害妄想——每年中有一天成为了法定的“屠杀日”，只要付费，就能“合法”的屠杀别人，实际上也就是高富帅对穷矮挫人群的大规模清洗了。虽然第一集口碑极佳，但毕竟这样的影片背负有“主题不

正确”的原罪，自然也无法获得好莱坞大腕们的青睐。第二集的投资还是那么一丁点，再加上美国经济全面复苏，也没有人对占领华尔街这样的活动感兴趣了，续集烂尾的命运，似乎注定是摆脱不掉了。

在丧失天时、地利与人和的情况下，第二集依然创造出了完全不亚于前作的精细度。从规模上讲，无辜者反抗施暴者的主线，升级成了一出 GTA 版的城市大逃杀。而且参战派系也增加了组团以求自保的中产阶级、为富人卖命的土匪武装，还有好话说尽，坏事做绝的政府军，主角团队的奋战，也更具有革命意义。这部充满“阶级斗争”的小成本影片，的确也是一扇洞察西方社会阶级矛盾的窗口呀！



30. 银河护卫队 Guardians of the Galaxy



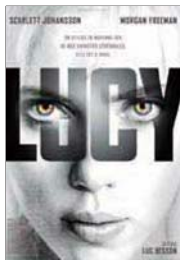
上映时间：2014 年 7 月 25 日
拍摄成本：1.71 亿美元
票房收入：7.14 亿美元
IMDB 评分：8.2

《银河护卫队》是 2014 票房市场的一个非常值得研究的现象，它没有大牌导演（导演是一个 70 后的小伙子，此前没拍过任何大片），没有大牌演员（男一号在好莱坞此前也是二流的喜剧演员），没有深入人心的故事背景（树人格鲁特、小浣熊、星爵们对于很多人而言也是第一次听到，甚至导演也没有信心，否则不会在片中用祥林嫂式的方式不倦其烦的交代角色背景）的电影，为什那么会引发如此狂潮，乃至可以力压《美国队长 2》、《超凡蜘蛛侠 2》、《X 战警：逆转未来》，成为今年超级英雄电影的 No.1，尤其是在“漫威”文化明显趋向小众的中国大陆·

首先，就在于漫威品牌的强大号召力。《银河护卫队》创建于 1969 年，当时还是漫威主宇宙 616 之外平行宇宙 691 上的作品。2008 年进入到主宇宙，也成为漫威最近几年大力扶持的超级英雄团队。它与我们所熟悉的一线漫威明星的故事有诸多交际，而且这部在“妇联 2”公映前的最后一部漫威大银幕作品，很好地起到了承上启下的作用。在将故事引入无穷大的外太空之后，影片却没有落入《星球大战》、《星际迷航》式的太空史诗模式，别看电影中各个星球的名字和外星人让人眼花缭乱，但故事主线依然是常见的动作 + 警匪模式，过程依然是打斗戏结合群口相声式的吐槽和神经刀（尤其是男性主角）的演出。打斗场面虽然火爆无比，不过交锋方式却停留在普通人掐架的水准，高大上的科幻背景下确实各种搞笑演出，种种反差，造就了一部恢弘与逗比共存的太空闹剧。复古流行音乐与高科技的混搭，蠢萌到位的主角，以及太空动作场面的大气绚丽，让本片在众多漫威电影里显得另类而出色。



31. 超体 Lucy



上映时间：2014 年 7 月 25 日
拍摄成本：4000 万美元
票房收入：4.58 亿美元
IMDB 评分：6.4

《超体》是一部看上去俗得不能再俗的“神棍流”科幻片，如果不是吕克·贝松的大名，恐怕这部小成本电影很难能够引起你的注意，即便海报上出现的是“黑寡妇”施嘉丽。从科幻概念上说，本片贩售的其实是地摊小报或者说是“X 白金”式电视广告中流传已久的谣言：四分之三的人脑机能都在沉睡，如果能够将其开发，就能够让自己成为天才。从故事上说，本片也堪称是去年那部同样是靠嗑药打通任督二脉，磕出脑洞大开的《永无止境》的姐妹篇。从结构上来说，显然吕克·贝松想要复制当年《第五元素》的奇迹，同样靠女神领衔，串插了许多特效画面和自然摄影的文艺科幻混搭手法。

虽然如《星际穿越》般探索了人类未曾达到的科学领域，引用了大量科学理论，但本片明显带有吕克·贝松式的天马行空，与之前的《第五元素》和《阿黛尔的奇幻冒险》如出一辙，但它不会像《星际穿越》严肃敬畏，更像是贝松童心未泯的大胆尝试。与其说这是一部科幻片，不如说这是一部颇有佛家色彩的哲学电影：我们生活物质的世界只是一种束缚和苦难，人可以跳出这个世界，也就是脱离六道轮回，觉悟者也就会以纯粹精神或者说意识方式的形式存在。到达超体境界之后，我们就可以像主角那样完全不需要肉身这个载体。



32. 忍者神龟:变种时代
Teenage Mutant Ninja Turtles



上映时间：2014 年 7 月 25 日
拍摄成本：1.25 亿美元
票房收入：4.77 亿美元
IMDB 评分：6

对于一部主打“情怀”的真人电影，《忍者神龟——变种时代》的“人设”让很多观众看后直呼“毁三观”，再度突破了当年“变 1”中一大群刺猬形态变形金刚所创造的下限（两片的制片人同为“卖拷贝”）。其实在这个刷脸的时代，一只大老鼠领衔的四只舞刀弄枪的小乌龟，着实很难在“美型”上创造多少亮点，索性连“脸”都不要了，怎么邋遢怎么来，将所有火力都集中到笑点和打戏上。

虽然《变种时代》的外观给人以“物是人非”之感，不过很快观众就能找到熟悉的味道来。而且这些打斗场面接近于很多日本著名动作电子游戏的流畅感。无论是搞笑还是打斗场面均是由四只萌龟互相配合完成，每段流畅的动作戏，每次击倒一个敌人，其过程都是团队每一个成员紧密配合的接过，这同目前“群战体”超级英雄电影中文戏玩群口相声，武戏玩八仙过海的标准化设置大相径庭。

和“变”系列类似的是，这依然是一部真人角色与 CG 漫画英雄们合演的动作片。与“变”中不同的是，六个 CG 角色（分别是四只乌龟、他们的师傅斯普林特、以及他们的死对头史莱德）与真人角色的互动性更强，而且要在表演中创造更多的喜剧效果，稍有不慎就可能造成表演上的断层，更致命的是真人和虚构角色之间的反差。凭借业界领先的 iMoCap 动作捕捉系统，还有体优演员们的努力，工业光魔完美的解决了这个问题。继《天空上尉与明日世界》、《变形金刚》之后，《变种时代》再度开启了真人 CG 大电影的一个新时代。



33. 敢死队3
The Expendables 3



上映时间：2014 年 7 月 25 日
拍摄成本：9000 万美元
票房收入：2.06 亿美元
IMDB 评分：6.2

《敢死队》第一部卖的是情怀，第二部走的则是自嘲路线，有着一定编剧功底的史爷爷，对这个唯一看点就是“一群老家伙耍大枪”的系列的定位和发展方向，把握得还是蛮准的。当我们期待这群昔日的动作天尊们能够在第三部中倒腾出一部《不可饶恕》式的“反动作片”的时候，史爷爷表示目前还没有到哪一步。《敢死队 3》依然是一部标准的怀旧体 80 年代风动作片，当然这部“威力强化版”已经从个人英雄主义进化到了“群体无敌主义”。瞧，飞刀克众敌、特技摩托单挑数量坦克、阴差阳错干掉持械众敌、空手战机枪、负重爬绝壁等等场面，已经流露出了浓浓的“横店范”。老家伙们已经打不动了，自然需要需要更猛的爆破、更多的子弹、更冷的笑话来填充，需要更有趣的细节来消解乏味与冗长，需要新鲜感来抵抗边际效用的魔咒。

对于这样的电影，我们犯不着用剧情是否合理，角色是否精致等等标准来评价其素质。它要做的，就是提供一个舞台，为观众献上代表动作电影的“英雄联盟”。那些在屏幕上卖力地在枪林弹雨中摸爬滚打，用一张褶子脸对着摄像机卖萌的老面孔，其实都是有过一段曾经属于自己的时代。只是，我们的情怀已经被连续消费了三次，这已经足够了。



34. 不惧风暴
Into the Storm



上映时间：2014 年 8 月 8 日
拍摄成本：5000 万美元
票房收入：1.59 亿美元
IMDB 评分：5.9

灾难片通常只有两种拍法：拿到大投资的导演们，自然可以进行全景式的展现，场面一定是拥有“国际视野”的，你要是只拍大水冲了自由女神像，海啸吞没了白宫，你都不好意思打招呼。山崩地裂、火山爆发、彗星撞地球全部都一股脑地上，让灾难场面像动态幻灯片那样在大银幕上接连上演，对着观众的视听神经进行饱和时轰炸。制作成本有限的导演们，自然只能靠着伪纪录片视角，来创造身临其境的感觉了——通常这种拍法倒腾出来的烂片居多，毕竟“帕金森”式摄影本来就是一场审美灾难，而且这种破碎凌乱的画面风格，其实更需要场面调度，



否则只能是徒有其表，所谓的临场感，也只能是自己骗自己了。

《不惧风暴》就是一部依然走着DV路线的灾难片，故事讲述的一群专门拍摄龙卷风的疯子逆风而行，钻入风暴中心点去拍灾难写真的故事。和绝大多数同类题材影片靠CG特效表现大全景的做法不同的是，本片的许多灾难镜头是从实拍画面中提取加工而成，贯穿全片的摧古拉朽之感，均是建立在逼真的细节之上。

除了制作精良以外，本片在北美票房火爆的另外一个至关重要的原因，就是在于主题的接地气。美国每年都有上千个龙卷风，平均每天有5个，不仅数量多，而且强度大，并且造成大量人命与财产损失。如果你觉得本片索然无味，恐怕还是要提高自己地理和气候学常识呀！

35. 警察游戏 Let's Be Cops



上映时间：2014年8月13日
拍摄成本：5000万美元
票房收入：1.29亿美元
IMDB评分：6.5

“长大后当警察抓坏蛋”，这是每一个孩子，尤其是每一个男人在童年时代都曾经有过的梦想。每个人心都曾经做过这个英雄梦，只是由于年龄的增长，越来越大的现实压力，让它距离我们越来越远，以至于觉得不现实，甚至是滑稽可笑。于是我们学会了逃避，学会了去过与自己“小人物”身份更加贴切的生活。这部喜剧片所表现的，正是两个小人物穿上警服，拿起假证件与真道具去行侠仗义，上演GTA警察分支任务真实版的奇葩故事。

虽说本片走的是恶搞路线，但它的剧情并非天马行空，而是将美国都市警察每天都要遇到的事情，以夸张化的方式表现出来：警察的权力很大，要管的事情也很多，危险同样也伴随着执勤的分分秒秒。但这些东西都无法影响两个秀逗假警察在“LAPD好梦一日游”的过程中，无视法律的约束，全身心地投入到对正义英雄梦的追寻之中。

过去的2014年，对于美国的“警民关系”而言是不同寻常的一年，“滥用警权”引发了非洲裔族群的大规模抗议活动和极端暴力行为，AV台也不远万里派出记者进行跟踪报道和各种深度分析。从这个意义上来说，《警察游戏》就是一部用中二手段来弘扬“正能量”，歌颂“米国梦”的主旋律作品。



36. 罪恶之城2 Sin City: A Dame to Kill For



上映时间：2014年8月19日
拍摄成本：6500万美元
票房收入：3940万美元
IMDB评分：6.6

2005年，Cute片大神级导演老罗(Robert Rodriguez)的《罪恶之城》横空出世，通篇的黑暗风格与漫画气质即便在近十年之后的今天，也是历历在目。这部吊足影迷胃口的《罪2》完全继承第一部黑白电影的夸张漫画基调。阴森冷峻的背景、夸张激烈的剧情、癫狂鲜明的人物、犀利深刻的独白虽超乎常理，却给人意外的现实感，各种炫酷屌拽的暴力美学镜头也应有尽有。本片票房并不理想(几乎是对半赔)，除了市场营销方面的失误以外，更重要的是在这个“移动改变生活”的时代，任何文化产品的制造者们都必须明白“得屌丝者的天下”的真理性，“装逼过度”是本片得到最多的一个负面评价。

不过，无论从制作水准还是演员阵容来看，本片都绝对不能归入“狗尾续貂”者的行列。对于热爱黑色犯罪电影的观众而言，本片完全可以对得起九年的等待。



37. 移动迷宫 The Maze Runner



上映时间：2014年9月11日
拍摄成本：3400万美元
票房收入：3.48亿美元
IMDB评分：6.9

《分歧者》与《饥饿游戏》这两部青春题材反乌托邦小说的电影改编作品均取得了成功，21世纪福克斯对于专门倒腾血浆片的狮门影业的成功自然眼红，于是他们选择了达什纳的反乌系列小说的第一部《迷宫行者》，想要复制这个成功。而本片翻了十番的回报，正是证明了这一公式的某种“真理性”。

影片的故事的确有些似曾相识，无外乎一群小伙子失忆后，组团在迷宫里玩命，最后发现自己原来是一直是在被人玩。但迷宫营造的气势与带来的震撼度不输《饥饿》，挑战不断的迷宫的过程中，整个故事发展与悬念制造

过程都很递进式。放眼目前的科幻题材电影市场，硬科幻对于绝大多数的接受能力而言存在较高的门槛，而且又不是每一个导演都擅长诺兰式的口碑营销。相对而言，“青葱”味道的洗脑风格让本片更容易被接受，叙事部分的幼稚感反现娱乐性，让本片更像是小成本科幻惊悚“Cube”的鲜肉版本。



38. 行过死荫之地
A Walk Among the Tombstones



上映时间：2014年9月11日
拍摄成本：2800万美元
票房收入：5.32亿美元
IMDB评分：6.6

提到纽约在大银幕上出现的“黑化”版，我们会很自然地联想到《七宗罪》。这部改编自劳伦斯·布洛克硬汉侦探小说——马修斯卡德系列最为著名的一部作品的同名电影，可以让前者的黑暗指数看上去像是过家家游戏。电影从头到尾充满了重口味的死亡气氛，用商业电影的标准来衡量，本片的确很难提供什么直观的娱乐性，叙事乏味，对话沉闷。类似去年我们年底回顾过的来自珊农的《冰人》，影片中的画面感和光影转换都是黑灰色居多，通过影调的变化和场景的象征意味来烘托主题，表现剧中人物的心理变化。整部电影始终处于忧郁、阴冷而沉缓的氛围中，灰暗的色调，罪案的故事，挣扎在各种瘾症和阴影中的角色们，让我们认识到这个熟悉的世界并非想象中那样美好。

即便对于原著党而言，本片也不存在先前剧透的问题，情节改的基本都差不多了，而且出于商业考虑，那个黑暗到无以复加的结尾，也被进行了大幅度的“净化”处理。



39. 伸冤人
The Equalizer



上映时间：2014年9月11日
拍摄成本：5500万美元
票房收入：1.92亿美元
IMDB评分：7.2

在岁月的摧残之下，丹泽尔·华盛顿爷爷也顺利的投身于老年动作片明星的行列，这次他演绎的是一个退休的黑色行动特工，也就是专门干脏活累活，就算是挂了也不会有人承认的高级炮灰了。为了拯救萍水相逢的失足少女，大叔再战江湖，与美俄两地的黑帮殊死搏杀——基本上就是那部丹大叔当年主演的那部小萝莉眉来眼去的《怒火救援》的翻版了。在此之前，法国人的《这个杀手不太冷》，韩国人的《孤胆特工》，美国人的《飓风营救》早就把这种故事拍滥掉了。

本片之所以能够在在动作猛片云集的2014年取得不错的票房收入和口碑，原因正是在于来自《训练日》的原班人马，将这种“面瘫大叔孤胆英雄”的套路玩到了极致。而且很多表现手法并没有趋同化，甚至可以说它跳出了同类型影片想法的限制。比如全片火爆场面不断，但身为前“海豹”队员的主角却一直抗拒用枪，专注于杰森·伯恩对“要你命3000”系列武器的钟爱。而且在许多日常生活用品变成杀人工具的创意上，的确做得比“伯恩”系列更加丰富，这让本片更像是一部都市武侠电影。



40. 德古拉元年
Dracula Untold



上映时间：2014年9月11日
拍摄成本：7000万美元
票房收入：2.15亿美元
IMDB评分：6.3

吸血鬼的传说在黑暗的中世纪之前就已经出现，但它的真正“明星化”，还是要拜爱尔兰作家布兰姆·斯托克（Bram Stoker）所赐。1897年出版的吸血鬼小说《德古拉》（Dracula），不仅奠基现代吸血鬼流行文化，还开创了吸血鬼题材大众文化产品的的历史，德伯爵大人，也成为了很多人心目中吸血鬼的开山鼻祖。尽管吸血鬼题材电影多得数不胜数，从恐怖到”暮光“这样的偶像剧无所不包，但此前还没有人为德古拉拍摄一部前传。是的，他不是集天地灵气日月精华

从石头里蹦出来的孙悟空。

德古拉原型被历史学家一直认为是曾经统治罗马尼亚瓦拉几亚地区的弗拉德三世（Vlad III），这个喜爱虐杀反对者的暴君自然不符合英雄史诗片的基调，因此本片对其身份进行了必要的美化。传统的吸血鬼往往是身居古堡，青面獠牙，专门扮帅之后等月黑风高之时往大家闺秀房里钻的邪恶形象，而本片则为我们展示了一个有情有义，在人性和魔性之间反复纠结的复杂体。导演与编剧换了个新角度来切入吸血鬼题材，把原来可憎的面目放下，变成了反英雄式的超级英雄设定。在救赎，守护和感情等史诗片必备的主题方面可谓是做足了文章。这部写作德古拉，读作蝙蝠侠的另类作品，的确是2014年不容错过的魔幻大片。



41. 狂怒 Fury



上映时间：2014年10月15日
拍摄成本：6800万美元
票房收入：2.1亿美元
IMDB评分：7.7

《狂怒》从公布第一部预告片开始，就被当成了一步严重不靠谱的战争片。电影的赞助商来自于《坦克世界》，人家在影片上映之后就推出一款名为“狂怒”谢尔曼，售价高达30刀，这不是别有用心，这是赤裸裸的抢钱。再看主角阵容，依然留着小胡子，耍着南方土腔的皮特大叔带着他在《无耻混蛋》中的戏虐表情，依然积极投生于宰杀纳粹这样有趣的工作，并且乐在其中。再看他手下那几个没个正经样的队友，也完全就是混蛋小队的翻版。

然而正片的认真劲头，却让人肃然起敬。就拿道具车辆来说，无论是“老虎”还是谢尔曼都是从博物馆里面拿出来的真家伙，还在以自己能够看出来《拯救大兵瑞恩》小镇巷战中登场的那辆虎式是假货的臭军迷们，真的没法在本片中找到什么优越感。几场坦克战，除了三车围歼老虎的那场戏显得有些游戏化以外，均拍得有板有眼。更难能可贵的是，影片的前半部分拍出了战场的阴沉与肃杀感，将战争对人性的摧残表现得淋漓尽致。除了开头“诺曼底登陆”式的大场面被省略之后，无论是故事走向还是人物关系，都和“救大兵”如出一辙，并且“抄”得有模有样。即便是最后一场颇有“横店”范儿，也取材自阿登战役中的真实战役。如果不是因为后半段的节奏失控，本片完全可以称得上是今年首屈一指的战争大片。



42. 星际穿越 Interstellar



上映时间：2014年10月26日
拍摄成本：1.65亿美元
票房收入：6.72亿美元
IMDB评分：8.8

从某种意义上来说，《星际穿越》正是《盗梦空间》的姐妹篇，它们的主题均为人类认知范围的两个相互对立的边界——一个直向人类无限的内部，一个指向人类渺茫的外部，二者均为我们的日常经验难以触及到的边缘地带，诺兰却用人类最为普遍的情感因子带领我们层层坠入或者飞升。

正如以牛顿为代表的科学泰斗在晚年均让自己的世界观回归宗教一样，科学的尽头是哲学，哲学的尽头是神学。而所谓神性，便是人性。“超我“所代表的更高维的空间的中的人类不再以肉体方式存在的存在。只有人类的情感，才是“永恒”的计量单位。

本片也被广泛认为诺兰作品中”槽点”云集的一部作品，比如“为什么马大帅可以在进入黑洞之后依然颜值不减？”、“为什么黑洞还能将马大帅无伤送回来？”尽管这部电影的顾问是请的Kip Thorne，他是当今世界上研究广义相对论下的天体物理学领域的领导者之一，但是所谓的槽点的出现是无法避免的。因为科学的本质就是伪证，尤其是在面对人类未知的领域时候，无懈可击永远都不会是它的特征之一。



43. 美国狙击手 American Sniper



上映时间：2014 年 10 月 26 日
拍摄成本：5880 万美元
票房收入：5.02 亿美元
IMDB 评分：7.4

去年第四季度的两部来自于爷爷辈大导演的作品，一部是雷德利·斯考特的《法老与众神》，一部是伊斯特伍德的《美国狙击手》，共同的特点就是四平八稳，让人看后昏昏欲睡，尤其是对于年轻观众来说，期待看到一部“魔幻战争史诗”，以及一部”军事题材伪纪录片”的期待，是严重不切实际的。或许这两位导演界的泰斗已经不想，也不需要努力迎合观众们的口味，只想专心去做自己想做的事情。

和至少还对题材上有一丁点颠覆性的《法老与众生》相比，《美国狙击手》自始至终都贯彻着东木老爷最为推崇的保守派爱国主义立场。本片没有刻意渲染的英雄主义，也没有用过多的流血来强调战争的残酷，甚至几乎没有背景音乐，只是用主人公在战争中以及回归家庭生活后的茫然，来记录战争的无奈。故事取材自美国军事史上最为致命的狙击手克里斯·凯尔的真实经历，对于敌人来说，他是一个杀人不眨眼的恶魔，仅在伊拉克的拉马迪，他就射杀了超过两百名武装分子。对于袍泽而言，他又是一个天使，可以让许多致命的威胁消失于萌芽状态。但对于他自己而言，瞄准镜内出现的包括妇孺在内的目标，并不是一组不断上升的数字，每次击杀，就意味着他距离正常人的生活越来越远了。



44. 霍比特人3：五军之战 The Hobbit: The Battle of the Five Armies



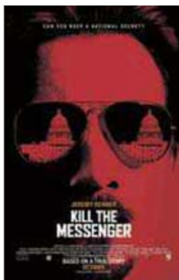
上映时间：2014 年 12 月 1 日
拍摄成本：2.5 亿美元
票房收入：9.54 亿美元
IMDB 评分：7.6

原本属于睡前故事，在整个《魔戒》故事中属于开胃甜点性质的《霍比特人》，硬生生拍出了三部曲。由于也只有薄薄的两本，拉伸之后的故事自然干货不多，至于本片的故事——五军之战，在原著中根本就被一笔带过了。因此在第三集中，自然只能用观众们喜闻乐见的大场面和特效轰炸来进行填充。

作为一个子品牌的终结篇，《五军之战》虽不如《哈利波特 8》荡气回肠，但饱和的动作场面，开篇即进入高潮的节奏感，还是远胜上一部。火龙吞噬长湖镇、精灵王坐骑、铜墙铁壁阵、莱戈拉斯踩石轻功……一个比一个酷炫。剧情跟《指环王》的无缝衔接，片尾的角色造型手绘图，以及片尾曲，都赋予了本集以无限的情怀。再见，中土世界！



45. 杀死信使 Kill the Messenger



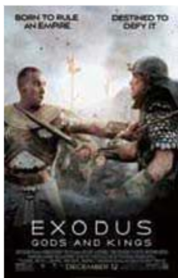
上映时间：2014 年 10 月 10 日
拍摄成本：500 万美元
票房收入：2500 万美元
IMDB 评分：7

上世纪 80 年代，尼加拉瓜陷入全面内战，反政府民兵组织——尼加拉瓜民主力量是一直都是里根政府背后扶持，即便在 1985 年《柏兰德修正案》约束总统的战争权力之后，美国国务院依然以人道救援的名义继续资助尼加拉瓜，与此同时，CIA 提供的军事和情报支援一刻都没有停止。也恰在此时，与此同时，美国南部都市陷入了新型毒品“快克”的狂潮之中。二者之间的联系，一直都是外界猜测的焦点。在之后十年时间内，美国传奇记者加里·韦伯一直都在搜集资料，并且最终在 1996 年完成了长达 2000 万字、分三部分的调查报告《黑暗联盟：毒品大爆发的幕后故事》，从而彻底改变了自己的一生……

来自《国土安全》导演迈克尔·科斯塔的这部大银幕作品，依然实打实的靠着叙事和人物来延展，依靠演员的成分更重，在平淡中彰显力量。



46. 法老与众神
Exodus: Gods and Kings



上映时间：2014 年 12 月 12 日
拍摄成本：1.4 亿美元
票房收入：2.67 亿美元
IMDB 评分：6.2

当年罗素·克劳凭借《角斗士》摘得 73 届奥斯卡最佳男主角之后，他的获奖感言给人以语无伦次之感，其原因只有一个——就连澳大利亚人自己也没有想到自己就是小金人的主人。然而，获此殊荣，也是一种历史的必然。经历了上世纪 90 年代中后期影视工业技术革命的泡沫之后，奥斯卡太需要一个古典主义的英雄。从此以后，早已功成名就的雷德利·斯考特就开始稳执好莱坞古装史诗电影之牛耳。

在斯考特八十岁高龄拍摄完成的这部电影，的确让人有大跌眼镜之感。本片没有《角斗士》的大气磅礴，没有《天国王朝》的深度，也不具备《罗宾汉》的娱乐性，整部电影的节奏过于工整，仿佛一部派给影视学院新生看的教学电影。摩西带领希伯来人摆脱埃及人的奴役，跨越红海到达自由乐土，这本身就是耳熟能详的圣经故事，本来也可以拍得很规整，但老爷子硬是采用了一种前无古人后无来者的视角，在不动声色中对宗教故事进行颠覆，继《天国王朝》之后，开创了一种全新的宗教批判方式。

47. 超能陆战队
Big Hero 6



上映时间：2014 年 10 月 23 日
拍摄成本：1.65 亿美元
票房收入：6.04 亿美元
IMDB 评分：8

《超能陆战队》是一部以"融合"为关键词的电影，作为漫威并入迪斯尼之后的首部作品，两个原本风马牛不相及的厂商之间的精妙配合，完成了一部你中有我，我中有你的佳作。它的角色设定和动作戏的编排很漫威，主打的却依然是迪斯尼擅长的的亲情与成长主题。

《超能陆战队》的故事背景设定在未来一个叫"San Fransokyo"（旧京山）的城市，这个在 1996 年旧金山大地震之后分裂出来的平行世界，杂糅了旧金山和东京的名称，再看东西合璧却毫无违和感的城市建筑，从外到内表达了本片的价值取向。

本片的架构让人回想起 04 年的《超人特攻队》，大白的萌愈又让我们情不自禁的回忆起 08 年的《机器人瓦力》。用今天的眼光来看，同时具备萌萌哒和暖男两大属性的瓦力身上所体现的是皮克斯在当时引领时代的创造力，可如今的他们却早已江郎才尽。姜还是老的辣，不服气也不行。



48. 马达加斯加的企鹅
Penguins of Madagascar



上映时间：2014 年 11 月 14 日
拍摄成本：1.32 亿美元
票房收入：3.65 亿美元
IMDB 评分：6.8

提到《冰河世纪》，很多人立刻都会想起那只用尽毕生精力追逐松果的呆萌松鼠，至于影片的故事情节和角色形象，恐怕早就忘了个一干二净。《马达加斯加的企鹅》中的这四只萌物，同样属于《马达加斯加》系列的吉祥物，不过他们却能推出了整整一季的动画剧，以及这部大



银幕作品。

同样是两部讲述动物在逃离危险地区过程中的种种奇遇与冒险，《冰河世纪》即便没有松鼠，也依然不影响故事的走向。而《马达加斯加》系列中如果没有了特别会抢戏的企鹅众，那么必然会是三部完全不同的电影了。

不过企鹅们这次所要做的，和松鼠却毫无二致，这就是在超快的节奏中贡献笑点，疯狂闹腾，不停犯二，以至于到了让观众应接不暇的程度。主线是动物版的《加里森敢死队》遇上了《碟中谍》，动作桥段华彩不断，成功复原了默片年代疯狂追逐的奇思妙想。

49. 坚不可摧 Unbroken



上映时间：2014年11月27日
拍摄成本：1.32亿美元
票房收入：4.33亿美元
IMDB评分：7.1

女性导演拍出的一个花瓶角色都找不到的纯男人电影，往往比真正的硬汉电影还要Man许多倍，并且在角色的拿捏和情绪的把握上，不知道比那些只知道秀肌肉的所谓猛片要强到哪里去啦！继凯瑟琳·毕格罗的《寡妇制造者》和《拆弹部队》之后，安吉丽娜·朱莉用自己个人导演生涯的第二部电影《坚不可摧》，再度证明了女性导演驾驭纯爷们电影的能力。

作为一部以太平洋战争为主题背景的传记电影，朱莉并没有出于票房与政治因素考虑而淡化自己的立场，本片直面日军在战俘营中对美国俘虏的残酷虐待行为，种种罪恶行径让人看后不寒而栗。就在这样的环境之下，主角顽强的生存，相信明天，在朋友们的帮助下，他等到了和家人团聚的时候。但他们所经历的每一天，却是常人无法想象的，正如主角所言，“对于每一个饱受痛苦的人而言，活着便是一种痛苦，没有希望，永无天日，我们期盼胜利，可是胜利后等待我们的可能是一场屠杀，有时候活着真的需要一种勇气……”

也许是因为本片的主题正确，国内很多媒体为朱莉的这部最新作品摇旗呐喊，并且脑补了许多诸如“日本右翼对本片内容大为不满”、“安倍政府要求禁映本片”的神报道，俨然就是一部又红又专的抗日片。不过和国内的抗日神剧相比，本片的立意远远不止揭露、复仇这样简单。就像主人公在战俘营中所进行的抗争那样，他与其说是在肉体上战胜敌人，不如说是要在精神上战胜自己。这样的英雄，并非高高在上，遥不可及，这才是我们每一个人都可以成为的榜样。

50. 博物馆奇妙夜3 Night at the Museum: Secret of the Tomb



上映时间：2014年12月11日
拍摄成本：1.27亿美元
票房收入：3.45亿美元
IMDB评分：6.3

《博物馆奇妙夜》开创了延续十年的类型片奇迹，其最大的优势就是在于魔幻、历史、冒险、喜剧与温情五大元素的精妙调配，除了各种“化腐朽为神奇”的特效以外，美式欢乐家庭更是给观众们带来视觉之外的暖心欢乐。

系列在三部曲的发展过程中从未偏离过既定轨道，但在内容变化上又贯彻着稳重求变的思路。从第一部开始，各类珍宝野兽纷纷复活上演乱都耍宝，骨架恐龙的霸气、西部牛仔的狂野、罗马王屋大维的搞怪、罗斯福总统的正直更是深入人心。在奠定“大号玩具总动员”的基调之后，本集的历史物种大乱炖比第二集更为夸张：美国博物馆的史前巨兽们漂洋过海，在大英博物馆中展开了新一轮的异国探险。作为一部献给戏剧大师罗宾·威廉姆斯的纪念电影，这部电影的不少细节也能够戳中影迷们的泪点。







为了未完的纪念——火影忍者拾趣

序

这是一篇从结语开始写起的稿。

曾经在无数的“永不完结的动漫”文本里排名前列的《火影忍者》终于走到了完结，无论是点赞还是拍砖，是深爱还是弃坑，一切都已经结束。

十五年，72卷，700话，足以令我们忘记很多、也铭记很多，单靠这一万多字的篇幅，是很难将这跨度如此长的鸿篇巨制细致归纳。只能借助各位的记忆，重温和补完那些令我们爱上并且形成“羁绊”的点滴。

文 随风 编 稀饭
美编 心の永恒

岸本齐史和岸本圣史

说到火影，自然不得不说他的作者岸本齐史，也就是我们爱称的“AB”。关于AB，我在海峡对面的WIKI上看到一个非常有趣的说法：其实已经有无数人考证研究过，大家以给已故人士写回忆录般的热情钻研这位不过刚三十出头（当年，如今的AB应该称作“四十出头”）的作者，他在书页边角写的一些幼时琐事也被有心人翻出来一再讲述，看多了难免会有读者产生审美疲劳，但这里还是得给出一个简略介绍。这个人是《火影忍者》的生父，是我们感动作品的创造者，所以再罗嗦一下他的生平大家也应该不会施以百万伏特电击……好吧，我还是冒死变着些法子讲述他的生平吧。

70年代初真是个诞生奇迹的时代，1974年11月8日，早产儿岸本齐史出生于日本冈山县胜田郡，在齐史降世后不久，同胞弟弟圣史也随即诞生。兄弟俩从小对漫画充满热爱，《龙珠》、《北斗神拳》、《哆啦A梦》是他们的最爱，鸟山明、原哲夫和藤子不二雄等著名漫画家也理所当然地成为了他们向往的对象。小时候两兄弟总是形影不离地出现在漫画展或是排队买漫画周边的人龙里，不过大多时候都是齐史拉着圣史过来的。

在其笔下的漩涡鸣人形象很多人都认为是其自身的真实反映。自小读书成绩就很差的岸本齐史和漫画中的鸣人一样，都属于“吊车尾”行列，唯独绘画还算不错，在练习本的空白处画满了各式各样的涂鸦。他考入了冈山县作阳高中，放弃了因为《棒球英豪》而引发的“甲子园”梦，开始尝试订立漫画家志向。恰逢那时“Jump”正在举办新人赏招募，满怀雄心壮志的岸本齐史画出了生平第一部漫画。这31页的画稿却没有受到包括弟弟为首的家人们的认同，齐史决定放弃了此次参赛。在整个高中三年，岸本齐史没有完成过一部完整的漫画，这可算是AB漫画生涯上的第一次低谷。

1995 年，正在就读九州产业大学（与著名漫画家、《城市猎人》作者北条司为校友）就读美术学科二年级的岸本齐史就以《机器人（KARAKURI）》获得了“HOP ☆ STEP 奖”，拿到奖金之后齐史马上打电话叫来弟弟，拉着他去胡吃海喝一顿。

大四那年，岸本齐史为了正式出道可谓是绞尽脑汁，他以《机巧》一作再次参加“HOP ☆ STEP 奖”评选并再次获奖，因为理解到自己的才华被肯定，AB 更加坚定信念，可算是其漫画家生涯迈出了坚实的一步。不过之后的艰辛可谓，岸本齐史原本打算画一部剑客类型的作品作为正式出道作，但当时的市面上已经有两部称得上神作的剑客漫画在连载：沙村广明在《月刊 afternoon》上连载的青年漫画《无限之住人》，通过残酷的战斗和电影感极强的画面到达了极高的高度；更不要说已经在《少年 JUMP》上打下了响当当名堂的《浪客剑心》了。AB 原本还打算尝试一下“恶魔魔法”类漫画，但是萩原一至的《暗黑破坏神》的存在也是难以超越。AB 又一次陷入到高中时代的困境。在当时，忍者的少年漫画还没算盛行，于是在编辑的建议下，岸本齐史开始尝试描绘一个忍者故事。



□岸本圣史的代表作《666撒旦》



1997 年，岸本齐史实现了第三级跳跃。他在别册《赤丸 Jump》上发表了《NARUTO》，这一次他不再是以参赛为目的，而是进行连在前的试水。忍者这种日本“国民”级素材加上“少年漫画”和“JUMP”的标签，受欢迎的程度自然可以预期。自此之后的两年时间里，岸本齐史便安心构筑这个忍者的世界。

1999 年，“火影忍者”正式在第 43 期《周刊少年 JUMP》上开始连载，旋即引起热潮。两位主角漩涡鸣人和宇智波佐助的羁绊牵动人心，从此便一发不可收拾。AB 笔下的鸣人，成绩差，有梦想有坚持，正是他自身的反映。

其笔下宇智波佐助的原型，便是岸本圣史。从某些途径看到了圣史的非主流形象，确实有几分佐助的样子。岸本齐史和弟弟的感情很深，火影中最为虐心的一段兄弟情谊，莫过于宇智波鼬为了保护佐助和宇智波一族免受叛族的罪名，先是被团藏威胁而灭掉自己的宗族，而后又忍辱负重，甘于被弟弟的误会而卧底于“晓”，这种深挚而隐忍的爱，正是岸本齐史对弟弟之情的反映。

弟弟也对 AB 帮助不少，对“火影”的连载贡献良多，虽然同样是连载作家，但是和鼎鼎大名的哥哥相比，晚入行的两年的圣史还被当作是“新人”看待，忙碌程度也相距甚远。功成名就之后的 AB 自然杂务缠身，在最为忙碌的时候每天只能睡两个小时，当 AB 忙不过来的时候，只要一通电话使用“通灵之术”，心有灵犀的弟弟只要手上的工作还有些许宽裕的空间，都会赶过来帮忙。两个人画风相似，几乎能做到无缝衔接，成就了岸本齐史的名声，偏又是因为相似的画风，使得 JUMP 无法容纳二虎，岸本圣史也难以企及兄长的高度，不得不说是一种悲哀。

漫画&动画

原本在漫画完结的时候笔者就开始动笔写作这篇文章。但是考虑到动画版尚未完结的缘故，只得一拖再拖。更长的时间去积淀，令最初的感动升华做更多的回味。

出道作一画就是 15 年，《火影忍者》的漫画版不但见证了我们的青葱岁月，也见证了岸本齐史的变化。

在最初，AB 的故事展开并不算宏大，但是伏笔已经很多。但是大家几乎都知道最后的结果——一个热血的愣头青吊车尾，有着惊人的背景和逆天的潜力，这种近乎 YY 小说的设定随着故事娓娓道来，因为种种强人的存在而显得相对渺小，这些强人的人气甚至一度超过了主角鸣人，在前六回的人气调查中，鸣人只有两回占据榜首。随着时间的推移，AB 笔下的故事渐入佳境，也逐渐回归到鸣人成长的主线上，相比起《龙珠》和《海贼王》这类单元式风格明显的打斗漫，火影的故事更具有主线更加清晰，AB 也善于铺设更多的悬念和伏笔，使得剧情更加有趣。不过这种方法并不完美，尤其是在火影忍者这样有着庞大世界体系的作品中，不少有血有肉的角色故事无法被忽视，因而主线剧情不得不停下来插入回忆和外传来补完，造成了剧情的断裂，“回忆杀”过多，并且有很多人和事还是被略过。这些故事通过动画的声画效果得以继续，撇开“为了让动画剧情与漫画剧情同步以免影响连载”和延长集数来增加收入等功利因素之后，动画与漫画相互作用，使得剧情更加完整。喜欢快节奏的可以去看漫画，喜欢细细回味的可以看动画，因为它还在播……



对于更爱看漫画的笔者而言，火影动画留给我印象最为深刻的是中忍考试里，大蛇丸勾结沙忍对木叶忍者村发动了“木叶崩溃行动”，成功以四紫炎阵困住了其师傅——三代火影——猿飞日斩且发动“秽土转生”召唤初代和二代火影助阵，在偷袭之下将草薙剑贯穿了猿飞日斩的身躯……故事这才刚刚开始，在接下来的几话中，受到了致命伤害的猿飞竟然撑过了四集。当年网络媒介并不发达，大家更多的时候都是聚在食堂的小电视前看某卫视播放的台湾国语版，当时没什么时间看动漫的我被室友拉去看动画时，其实我是拒绝的，因为不能你让我看，我就看……好吧，最后我看了之后“Duang”的欲罢不能。

当每天都看到大蛇丸钩钩手指，被美猴王握着的草薙剑剑刃勉强挤进分毫，又开始了大段大段的回忆过去，食堂里终于忍不住发出了嘘声，而当鸣人为了唤醒在假寐术下化身完全体砂之守鹤的我爱罗，利用自己的意志加上文

太的变化术变出九尾时，画面定格在九尾从烟雾出扑出，食堂里竟然忍不住响彻了掌声和欢呼，引得生活老师过来关掉电视。当时我就在想，一部能令人忍不住击节赞赏的作品才是好守卫作品，直到日后走上漫画编辑岗位的时候，这也成为了我衡量一部漫画的重要标准。

第一部在鸣佐终结谷第一战后结束，在经历了短暂的"卡卡西外传"之后，《疾风传》接力上映。曾经也不太明白为何叫"疾风传"，碰巧在第一部中曾经出现过特别上忍"月光疾风"（就是在中忍考试前偷听到砂忍袭击木叶计划而遭马基杀害的特别上忍），后来才知道TV版第二部之所以命名为"疾风"传，是因为"疾"是指在战场中快速奔跑的意思，"风"是指鸣人在第2部中的风属性，更直接地讲，"疾风传"其实就是"奔跑吧，鸣人！"。在疾风之后，不知是否会有豪火传、洪水传，蜜月归来的岸本齐史或许给我们答案。

羁绊、基情与爱情

大概很多人都是从"火影"开始才深刻记住"羁绊"这个独特的词汇，它算不上外来词，但在现代汉语里十分罕见，却因为日本影视剧里而为人所熟知，不过又不是汉语里原本的意思……

"羁绊"的汉语原意只是被某些人或事束缚住。而在"火影"为代表的漫画中，"羁绊"一词常用来表示两人间某种强烈的联系，无论是友情、亲情、爱情，还是各种仇恨妒忌，如有线索相连一般将两人的命运联系起来，类似于佛家常说的"业"和"缘"。

火影里面的"羁绊"很多，除了鸣佐樱这对主线之外，但凡能够独立出一话戏份的角色，就会有一个乃至多个的羁绊。如果非要说最令人印象深刻的关系，有人会认为是夜叉丸与我爱罗之间"伤害和爱"，有人会觉得是长门、弥彦和小南在乱世中挂念彼此、渴望改变世界，或是带土和野原琳在另一个世界等待着卡卡西……

宁次、雏田和鸣人之间关于兄妹，本家为尊和旁系守护，天才与庸才之间的剧烈戏剧矛盾是笔者认为在整个火影系列中最为动人的羁绊，在早期甚至超越了最主要的鸣人和佐助之间的主线。到了第四次忍界大战的后期，除了那些早就死了又被秽土转生回来的忍者角色以及只有远景和躺一地准备领盒饭的临时工以外，大部分配角都会因为鸣人分给大家的九尾查克拉而被加上"主角光环"，几乎没有一个会死掉，就连被宇智波斑打得支离破碎的五影，都能被大蛇丸和蛞蝓救活而生龙活虎地重临战场。唯一的例外大概只有宁次。在阿斯玛死后，能够做出这样震撼效果的也只有宁次。

和鸣人以及雏田的战斗使宁次醒悟而赢得了人生的自由，从伯父日足跪求他原谅中释怀，在十尾的攻击飞向忍者联军之际，白眼运用得炉火纯青的他本可以轻松躲过，但那时的他最终读懂了父亲和分家守护的真谛，舍身成仁为妹妹和鸣人挡下了致命的攻击，镌刻在他头上的咒印慢慢地褪去，他继承了父亲日向日差的遗志——羁绊，却是真正的自由。

这种羁绊是很难用言语去描述，但是动漫难比戏剧，总得靠文字表述，男人间的羁绊是难于启齿的，随雪而逝的桃地再不斩轻抚着白已经冰冷的脸庞，深情地说出"如果可以，真想和你去同一个世界"的轻言软语，再联想到白的男子之身，好像我就说多了点什么。当将被鸣人用近乎嘶吼的声音说出对佐助的执着，除了羁绊还有浓浓的基情在绽放，而鸣人和佐助"一吻定情"，也变成了日后被翻炒数遍的老梗，就不用我再多说什么了。毕竟AB只是将用于爱情的语汇用在了阐述羁绊之上而已。

"这是一本少年漫画，而不是少女漫画"，这是岸本对《火影忍者》的定义，少年漫里自然不能对爱情有过多的刻画，所以鸣人总是一面单恋着小樱，一面没心没肺地接受雏田的"白眼"，而佐助总是一副高冷的面孔面对花痴一样的小樱，而小樱则是在一片骂声中当上了佐助的新娘。

男主角结婚了，新娘不是女主角，这种多角的恋情大概在国产狗血剧里出现也会被某局禁播，而直到某一天我看到这样的段子：

鸣人的儿子博人问鸣人："爸爸你十五年干了些什么？"鸣人说："我十五年追回了曾经喜欢女生的老公。"博人问那妈妈呢，鸣人露出温柔的目光说道："她等到了我爱她的一天。"

梦想与成长，仇恨和反思

尽管"火影"创设了一个全新的忍者世界，但归结到底，还是一部经典和传统的"JUMP"风格漫画。

"梦想"和"燃"是《少年JUMP》永恒主题。也是成为主角的基本条件。

从第一话在火影颜岩上涂鸦开始，我们就记住了这个渴望被关注和认可的少年。鸣人不止一次地说"我要继承火影称号，并且要超越历代火影""我要得到所有人的认同""我会把佐助带回来"。言出必行是鸣人的忍道，也是贯穿全文的明线，万年吊车尾的他，连中忍考试都未曾通过（好吧，他最终还是当上了火影），一步步迎娶白富美，走上人生巅峰。

比起相对处于暗线的天才佐助，鸣人的成长轨迹有目共睹，除了父母舍身为其种下的九尾力量封印之外，从海野伊鲁卡的舍身鼓励令他激发潜能放出多重影分身术；到与卡卡西、小樱和佐助组成第七班学到了团队互助，随着波之国任务的进行与佐助羁绊日深，为全剧定下基调；再到第一次终结之谷之战"败"给了佐助，跟随三忍中的自来也外出修炼，习得父亲波风水门的自创绝技"螺旋丸"并习得部分仙术；自来也被佩恩杀死后到妙木山学习仙术；其后又向奇拉比学习控制尾兽查克拉的方法……除了一些妙手偶得的想法和天生无限的查克拉以外，鸣人的"练级"过程再次印证了愚笨之人只要通过努力，潜藏在身体的力量终会被爆发和认可的少年漫的定律。



佐助的忍道则是复仇，追求力量是佐助与修炼路上一步一个脚印的"笨蛋"鸣人不尽相同，这也是AB刻意为之。佐助在漫画中只有前半部的故事里留下过两段令人印象深刻的修行之旅：一是小时候为了追赶宇智波鼬而努力修行，在河边努力修炼火遁·豪火球之术致使嘴角留伤；另一段则是卡卡西为了防止佐助过度追求力量而使用大蛇丸咒印，用一个月的时间伴随佐助修炼，并将自己成名绝技"千鸟"倾囊相授，一度还引起了鸣人粉丝对卡卡西偏爱佐助的质疑之声。

但是自此之后，陷入仇恨和嫉妒漩涡中的佐助毫无保留地用吸收力量，从咒印之力到吞噬大蛇丸，继承宇智波鼬的万花筒写轮眼，佐助的成长都是在暗处时刻平衡着与鸣人的实力间的均衡，在为最后一战埋下伏笔的同时，也给出了一条关于岸本对于战争看法的线索——宇智波一族都是从大爱而生、而大爱很容易就变成大恨，从宇智波斑、到宇智波带土、再到宇智波佐助，每个人都是因为失去所爱而堕入仇恨的漩涡，而写轮眼正是仇恨的源泉。

出于历史的原因，日本国内对战争意义的思考，总是流之于各种作品里，其中以动漫尤甚。无论是"高达"还是"进击的巨人"，作者总是大段大段地表达着自己对战争的看法，在火影中也不例外。通过《火影忍者》这部以战斗为主的漫画，岸本齐史道出了自己的见解，那就是可恨者必有可怜之处，挑起战争的人，都会有着自己的追求和原因，无论是像大筒木辉夜要收回所有查克拉的傲慢与强欲，定是宇智波带土策划发动第四次忍界大战的忿怨，还是宇智波斑那样斩断一切轮回的决绝，还是佐助要为了复仇而要摧毁木叶，都是因为仇恨而发动的无义战，只有互相认可对方的想法才能达到真正的和解，是以两个主人公第一次交手时就欠下的和解之印，解开了两个人乃至整部火影忍者所存在的宿世恩怨。也算是寄托了岸本齐史的美好愿想，在某种程度上来说对我们来说也是一种启发。

配角

我曾经在另一篇文章中提过，岸本笔下的《火影忍者》几乎能称之为忍者界的"史记"。除去鸣人和佐助这对"虐我千百遍、待你如初恋"的好基友以外，五影几乎个个都有本坎坷的本纪，还有大蛇丸、日向、宇智波等等各种名噪一时的世家，再加上每一个出现超过两话的人都能拥有一个列传……在这里提起并不是为了说明AB的拖沓，而是在于配角们的抢戏。

虽然贵为六道转生和预言之子，鸣人在连载前期存在感不高，风头几乎被高冷的佐助和天才的卡卡西老师抢去，AB也在单行本的卷首语中自嘲说"鸣人是最不像主角的主角"，作为鸣人妻子的日向雏田更没有女主角的样子。真正的女主角小樱却对佐助一副花痴的样子，而佐助却对鸣人……好吧，有人会说佐助才是"火影"的女主角。

笔者以前好歹是个动漫行业从业人员，却从未看到过有一部一线漫画，有如此多的配角能如此的抢戏。主要配角如卡卡西、我爱罗、大蛇丸等都有着深厚背景的角色也就罢了，偏偏配角们由于早期创意的分散而拥有着太多的故事，硬生生地从主角身上分走了各种的回忆和外传。却又正是这些人，构成了波澜壮阔的忍者世界，让我们看到更多不同的风景：

那根仿佛粘在嘴上的香烟，那个一脸慵懒颓废、玩弄着围棋和影子的天才，那个暴饮暴食的胖子，那个几乎控制得小樱举手投降的割发少女，我们因而记住了猪鹿蝶，记住了团结而和谐的第十班；从两个永葆"青春"的蘑菇头，那一双没有瞳孔的白眼，那个酷似春丽的少女，热血和黑线的第三班跃然纸上；当然，还有那个玩虫的，那个骑着一脸萌相的大狗的，和那个总是脸红红地看着鸣人背影的，那个堪比神笔马良的，那个操纵木偶的，那个拿着三星扇做武器的……

只是这些在第一部中风头甚至不下于鸣人的角色在疾风传里却只能沦为背景，也不能不吐槽岸本把坑挖得太多太深，这些坑都没填好，"晓"的出现又诞生了多位"人生应该被得到谅解地扭曲"的外传，仿佛每个人都曾经成为了"火影"中的主角。

香港"栋笃笑教父"黄子华曾经在《儿童不宜》中对配角有这样的评论："你系你套戏嘅主角，因为你套戏系叫做'茄喱啡的一生'"，意译过来的大概是诚然人生如戏，我们每个人都将自己当作的主角，但是我们忽略了，我们这出戏的名字叫做"跑龙套的一生"。而AB的能力就在于将这些"跑龙套的一生"转化成一个个活生生、有血有肉的故事。

除了"死去活来"的人类之外，各种天马行空的兽类也是抢走戏份。在"火影"的前期，各式各样的通灵兽可谓超越我们的认知，梦貘、山椒鱼、八忍犬可谓各有特色，妙木山、湿骨林、龙地洞三大仙家之地为新旧三忍之间提供的大量通灵兽素材。自幼受到鸟山明熏陶的AB，对于西游记的拿来主义可谓不少，有网友整理特意整理了"火影"中似曾相识的忍术。诸如修罗道佩恩的三头六臂状如哪吒，嗜食的秋道家的倍化术和在七绝山稀柿衕硬生生拱出了八百里山道的"天蓬元帅"等等，而其中最为明显的通灵兽，莫过于三代火影召唤出的猿魔，身穿虎皮衫裙，使一根金刚如意棒，而奇葩的是，猿魔只是占据了孙行者的行头，真正的"孙悟空"竟然是四尾怪物，在日本传说中四尾名为"鼠蛟"，常年居住在富士山火山内，受火山灰和火山化学反应产生的毒气影响，由鸡怪灵鬼和蛇怪茂鬼合体而变成了下半身蛇、上半身鸡的形象。而火影中的四尾却变成了居住在花果山，自称"齐天大圣"的猴子，"孙悟空"竟然是六道仙人的创意（菩提祖师哭晕在茅坑），只能说岸本为了迎合中国市场也是蛮拼的。

说到配角，前期个个都是凶兆、随便一个降世都能引起灾难、后期却被宇智波一族玩弄与股掌之中的尾兽可算是其中的大咖。不同于《海贼王》的主角天团随处晃荡，各种奇人奇事只要换一个单元就会变得合理，在漫画中除了波之国任务是一个和主线相对无关，旨在增进第七班感情的单元（当然佐助开启了写轮眼），其余时间都是在主线上度过，"晓"的计划使得鸣人没办法一个个单独面对这些强大的尾兽去展开剧情，尽管这是少年漫的特色。不过真正能推动剧情发展的只有鸣人的九尾妖狐，早期的我爱罗和一尾沙之守鹤，以及的后期奇拉比与八尾，当然在动画原创剧情里二尾、三尾和六尾都被作为原创剧情而单独与鸣人发生羁绊的剧情。这些被简化成以尾数作为代号，甚至很长时间内都不具名的尾兽却是串起了超过一大半剧情的线索，如果我们也喜欢火影忍者，请记住他们的名字："一尾守鹤，二尾又旅，三尾矶抚，四尾孙悟空，五尾穆王，六尾犀犬，七尾重明，八尾牛鬼，九尾九喇嘛。"

血继限界与嘴遁

世上没有绝对美好的事情，火影在带给我们无数美好回忆的同时，一些缺陷和吐槽也成为了回忆的一部分。

《火影忍者》洋洋洒洒横跨十五年，有名有姓的人物角色数难计其数，无法细致刻画每个人的特征（除了鸣人的狐狸脸），难得AB能够没做到千人一脸，已经足见他功力。某些漫画千人一脸的情况之所以能够在《火影忍者》中得到很好的规避，除了因为角色的外形设计做得细致之外，血继限界和各种遁术提供了很好的区分度，其中又以几乎贯穿全剧主线的三大瞳术最值得提起。

白眼、写轮眼和轮回眼三者之间并非并列而是顺承的关系，相比于种类繁多的"写轮眼"和直到后半部才说明由写轮眼终极进化而成的"轮回眼"，白眼随着天才日向宁次一同出场，就被AB拔高得极高，宁次也被上升到"实力绝对在我们组的佐助之上"（卡卡西语）的水平。但随着剧情深入，白眼的噱头已然用尽，而设定又限制着它除了爆出一堆青筋以外难以有任何的变化；而反观写轮眼，从一勾玉到三勾玉，到各种形态不同的万花筒写轮眼以及终极的永恒万花筒，每个万花筒写轮眼都有着不同的威能，更能让每一个拥有宇智波血统的人充满个人特色和魅力。在后期AB也将写轮眼和轮回眼极度拔高，试图用

合理的方式去解释忍者的行为。现代医学昌明，几乎什么器官都能移植，唯独眼球移植为视神经难以接驳所以从来没有成功先例，像宇智波鼬那样点一点额头就能将自己的瞳术传授给弟弟，宇智波斑甚至能够将轮回眼随挖随装、即插即用，堪比 NFC 和 USB 模块的逆天能力。与之相比作为一切起源的白眼，在宁次如花火一般消逝之后，反而只能靠最后大 BOSS 大筒木辉夜来充撑和对抗。前后反差之大只能说岸本在不断的创作过程中做出了取舍。

这种高开低走的情况在其他配角上也有发生，伴随大家一路走来并且在不少场战斗中表现出彩的李洛克、犬冢牙、油女志乃、佐井、大和队长乃至一向存在感偏弱的“第一夫人”雏田以及一手为木叶带来腥风血雨的大蛇丸等人到了后期虽然也有一定发挥，但没有得到足够的戏码，只能让位于更高级别的战斗和更具羁绊的组合。这些人有着很大的共通点，就是拥有特别而小众的秘传遁术。

遁术作为火影里另一大区分度极高的依据相生相克的水遁、雷遁、火遁、风遁、土遁五大基本遁术，再加上由其中的两到三种遁术组合的高级遁术，以及一些血继限界引发的遁术，如小南的纸遁、我爱罗的沙遁、鸣人和佐助的阳遁和阴遁、宇智波一族的炎遁、白的冰遁、风影的磁遁（不是迟钝）等等。遁术所引发的天马行空的战斗方式马上吸引了忠实的粉丝，第七班和再不斩二人组之间的两场战斗，卡卡西掀开了神秘的面罩露出写轮眼，鸣人和佐助巧妙运用多重手里剑来解救水牢术中的卡卡西，成就了“火影忍者二十大经典战役”的经典第一战。而在忍界大战中，新旧五影的同室操以及各种复活的高手将各种遁术运用到巅峰，而之前那些小众的忍术的使用者，与其说是输给了其他人的地位，倒不如说是因为其利用价值已被 AB 榨取得所剩无几，因而抛弃。甚至可以说他们是输给了遁术的最高境界——嘴遁术。

作为非公开非秘传的岸本流忍术，是堪比“主角光环”的超级杀招。如果说“九尾人柱力 + 仙术 + 六道阳遁”是鸣人用来打架的实力，那么“主角光环 + 嘴遁”才是鸣人收服一切的最大杀招，漫画越是到后期，嘴遁的威力就越加明显。于是最早的宁次被说服了，成为关键时刻成全“鸣雏”的肉盾；长门被说服了，甘心以死来换回木叶全村满血复活；胆大包天的带土也被说服了，还倒打一耙成全了卡卡西；就连一直都能免疫“嘴遁”，一直坚定不移地与鸣人相爱相杀的佐助最后也被嘴遁说服，借两只断手的名义拉钩钩放弃毁灭木叶的想法。嘴遁术的厉害之处在于其洗脑式的传播，鸣人在说服了我爱罗之后，嘴遁术发扬到了砂忍村，勘九郎使用了传说中的嘴遁打败了他的祖师爷赤砂之蝎，我爱罗更是用“大家有着相同的痛苦”为题目洋洋洒洒发言，将散沙一般且内讧不断的十多万忍者大军凝聚成极强的战斗力。

凡此种种，都在说明火影忍者的漫画真的到了应该阶段性结束的时候，这是一部本可以成为神作的作品，但是用了更接地气的方式结束。

搞笑 + 感动

11 区人民对一种无聊的恶作剧有着深深的执念，这个恶作剧的名字叫做“KANCHO”，是治便秘的“浣肠”疗法的罗马音译，在某知名最黄的正规网站甚至做出了一期专题，当然这个恶作剧的通俗名字就不方便直讲了。不过随着“火影”的诞生，使它有了一个更加好听也更具霸气的名字——千年杀。以其“犹如千年之死般的痛苦”因而得名。当年卡卡西老师“木叶秘传体术奥义”，配合小樱煞有介事的旁白，鸣人用夸张的表情和惊人的弹跳力诠释了“千年之死般的痛苦”，令人爆笑捧腹之余，更深深感受到 AB 的恶趣味。当然也确定了“火影”并不是一部严肃古板的漫画，正如我们的青春，不仅有热血还有欢笑。

在后期的忍界大战开始之后，AB 的剧情控制张力全开，几乎是如《火凤燎原》（香港著名漫画家陈某的经典三国题材之作，以精妙的战场布局著称）一般环环相扣的节奏展开时，还是抓住了机会发放笑蛋，诸如鸣人在被九喇嘛调侃和佐助的深情一吻时、卡卡西被九喇嘛扔进神威空间时、在被小樱的暴力吓到时、在忘记用仙术对付十尾时的各种呆萌，被无数人景仰、被成为“忍者之神”的初代火影千手柱间竟然是尊严全无的莫名低落话痨，胆大包天的宇智波斑是别人站在身后就尿不出的“紧张男”，在大筒木羽衣降临之时，为了分散其注意力，鸣人竟然使用的是“美男计”……

再用一次“这是一本少年漫画，而不是少女漫画”既然是少年漫，或多或少都会有所牺牲、有遗憾、也会有感动。

当自来也为了让佩恩六道的秘密送回木叶甘愿领死并且尸沉水底的时候，当凯打开第八死门的时候，我们感受到一种凄绝的感动。

波风水门和漩涡玖辛奈在被九尾贯穿身体的时候，当再不斩轻抚着白的脸随雪而逝的时候，我们收获的是一份哀伤的感动。

当宇智波鼬轻轻点着佐助的头的时候，当成为火影的鸣人在火影岩上抓住重蹈自己当年覆辙的博人时，我们收获了一份血脉中温馨的感动。

当忍者大军从天而降站在鸣人身后支援的时候，当第七班重新集结面对大筒木辉夜的时候，当水门和鸣人父子并肩作战的时候，当九尾与鸣人碰拳上战场的时候，我们收获的是一份热血的感动。

或许有人会觉得第二次终结之谷并不完美，鸣人也没有完全压倒性地赢佐助，自来也也没有复活，卡卡西的脸还是没有看到，策略在后期并不起作用，太多人不知所踪……

正如悲剧更能令人记住，缺陷也能让人在许久之后依旧对此念念不忘，或许火影忍者并不完美，但不完美不就是我们的青春吗？



再见，火影！你好，青春！

岸本齐史的助手在社交媒体上说：“通宵赶工《火影忍者》，原画画着画着就哭了。”

在写作本文的时候，笔者也不禁眼眶微湿。从此，我们不用再在每个周四不断刷新页面，等着各种带着优越感的同志将“生肉”煮成“熟肉”，也不必再和朋友的闲聊中感叹，不知道我们有生之年能不能看到火影的大结局。

《火影忍者》盖上最后一页，我们的青春也走过了长长的一段。我们不必伤春悲秋，因为青春还没有终结。

尽管只是火影世界里的一个过客，但是“苍蓝猛兽”迈特戴却给人留下深刻印象，我想用他的名言来结束本文最合适不过：

“青春不会回头，所以青春没有终点。”



《游戏·人》第五十七辑音乐收藏介绍

序号	曲目	出自	演唱者
01	Rising Up	热情传说	–
02	Glassy Sky	TV 动画《东京食尸鬼√A》	Donna Burke
03	Star!!	偶像大师 灰姑娘女孩	CINDERELLA PROJECT
04	ネコソギマターバップ	–	重音テト
05	もんだいガール	–	きゃり—ぱみゅぱみゅ
06	Ori, Lost In the Storm (feat. Aeralie Brighton)	奥尼与黑暗森林	–
07	Naru, Embracing the Light (feat. Rachel Mellis)	奥尼与黑暗森林	Mr.Children
08	Calling Out	奥尼与黑暗森林	–
09	The Blinded Forest	奥尼与黑暗森林	–
10	Inspiriting	奥尼与黑暗森林	–
11	First Steps Into Sunken Glades	奥尼与黑暗森林	–
12	Finding Sein	奥尼与黑暗森林	–
13	Up the Spirit Caverns Walls (feat. Tom Boyd)	奥尼与黑暗森林	–
14	The Spirit Tree (feat. Aeralie Brighton)	奥尼与黑暗森林	–
15	Kuro's Tale I – Her Rage	奥尼与黑暗森林	–
16	Thornfelt Swamp (feat. Tom Boyd)	奥尼与黑暗森林	–
17	Down the Moon Grotto	奥尼与黑暗森林	–
18	The Ancestral Trees	奥尼与黑暗森林	–
19	Gumo's Hideout	奥尼与黑暗森林	–
20	Breaking Through the Trap	奥尼与黑暗森林	–
21	Climbing the Ginso Tree	奥尼与黑暗森林	–
22	Restoring the Light, Facing the Dark	奥尼与黑暗森林	–
23	The Waters Cleansed (feat. Tom Boyd)	奥尼与黑暗森林	–
24	Lost In the Misty Woods	奥尼与黑暗森林	–
25	Home Of the Gumon	奥尼与黑暗森林	–
26	Escaping the Ruins	奥尼与黑暗森林	–
27	Kuro's Tale II – Her Pain	奥尼与黑暗森林	–
28	Riding the Wind (feat. Rachel Mellis)	奥尼与黑暗森林	–
29	Completing the Circle (feat. Rachel Mellis)	奥尼与黑暗森林	–
30	Approaching the End (feat. Aeralie Brighton)	奥尼与黑暗森林	–
31	Mount Horu	奥尼与黑暗森林	–
32	Conundrum	奥尼与黑暗森林	–
33	The Crumbling Path	奥尼与黑暗森林	–
34	Racing the Lava	奥尼与黑暗森林	–
35	Fleeing Kuro	奥尼与黑暗森林	–
36	The Sacrifice (feat. Aeralie Brighton)	奥尼与黑暗森林	–
37	Light of Nibel (feat. Aeralie Brighton)	奥尼与黑暗森林	–

每年的春季都是日厂们结算财报的时期，为了让财报好看些就统一在春季发售一堆游戏，每年的这时期就免不了看着一大群玩家面对着游戏发售表痛并快乐着，直到三月份结束之后才稍微给人一些喘息的机会。在3月发售的《奥尼与黑暗森林》以其优美动听的音乐俘获了许多玩家的耳朵，所以在稀饭的强烈推荐下，本期就为各位送上了这31首乐曲。

1 Rising Up

作曲：椎名豪

秋沙雨推荐

收录在《热情传说》原声音乐集第三张 CD 的 14 首曲子是让玩过本作的玩家无一不拍手称赞的动听，这 14 首曲子都出自椎名豪之手，阔别 10 年之后他的音乐才再次出现在“《传说》系列”正统作之中。《Rising Up》是 14 首曲子之中秋沙雨我最中意的曲子，该曲子首次出现是在终盘的盆地龙战，之后就成为了盆地的场景 BGM，在 OST 发售前还有不少玩家为了听 BGM 而一直待在盆地久久不愿离去。虽然本首曲子是人声，但是 OST 尚未刊载本曲的歌词，实在是令人感到十分遗憾。歌词的大意和盆地龙战的剧情十分嵌合，能够带给人勇气与希望。

2 Glassy Sky

演唱：Donna Burke

How many days have passed like this?
This city the crowd is fading, moving on
I sometimes have wondered where you've gone
Story carries on
Only lost inside
I had this dream so many times
The moments we spent has past and gone away
Could there be an end to this,
What I'm feeling deep inside
You know there's no looking back
Glassy sky above,
As long as I'm alive,
You will be part of me
Glassy sky the cold
The broken pieces of me
The mystery of it I recall
Suddenly the truth will change the way we fall
I didn't wanna hurt you, hope you know
Empty promises, shattered dreams of love
Sometimes I wonder what's beyond
I tried many times to make it up to you
Can somebody tell me what to do?
Thought we're meant to be
There's no going back
Time has already come
Sun is gone and no more shadows
Can't give up I know and this life goes on
I'll be strong I'll be strong 'til I see the end
Glassy sky above,
As long as I survive
You will be part of me
Glassy sky the cold
The broken pieces of me
Glassy sky above,
Covers over me, over me

多少天像这样度过
城市里的人消失离散
有时我会想起 你去往何方
故事仍继续着
却只剩迷惘
多少梦像这样看过
我们一起共度的时光消失殆尽
我内心深处的感受 是否能有尽头?
你知道这已经无法回头
清澈透明的天空 只要我还活著 你就会是我的一部分

清澈透明的天空 是冰冷的 是破碎的我
我还记得那段不可思议
忽然间现实改变了我们掉落的方向
希望你能明白 我从未想要伤害你
空白的承诺 被摧毁的爱情之梦
有时我会好奇接下来会是什么……
我试著想弥补你好多次
有谁可以告诉我该怎么做？
想必这是我们注定好的… 无法再次回头了
已经是时候了……
太阳已逝去
影子也不再存在
我知道不能放弃 人生依旧要继续
我会坚强
我将会坚强
直到我看见结局
清澈透明的天空
它燃烧著
只要我还活著 你就会是我身体的一部分
清澈透明的天空
是冰冷的 是破碎的我
清澈透明的天空
覆盖著我
覆盖著我





纱迦推荐

人气动画《东京食尸鬼》凭借其精良的制作、动人的故事吸引了海内外大批观众，目前动画第2季即将完结。在动画中出现过的插入曲《Glassy Sky》甫一登场，便是好评如潮，在各大论坛动漫论坛引发求歌浪潮。这首歌的曲调和歌词都可以用凄美感人来形容，和原作的世界观结合得相当成功。而演唱者地道的英文发音也远胜一般的日本歌手。其实演唱者Donna Burke是游戏玩家的老熟人了，她的代表作包括《神话传说》的《My Tales》、《hotarubi》、《潜龙谍影 和平行者》的《HEAVENS DIVIDE》。Donna Burke原本出生于澳大利亚，目前主要在日本活动，难怪能写出这么有特点的歌曲。最新的《潜龙谍影V 幻痛》的主题歌《Sins of the Father》也将由她来演唱，目前还没有公布完全版，真是让人期待万分。



初心者推荐

《偶像大师》以不同于GalGame的“制作人”模式成功塑造了超人气的题材门类，至今涌现的众多偶像计划无不受到其影响。CINDERELLA PROJECT（灰姑娘计划）在手游平台拓展了《偶像大师》的阵容，而以该手游为原作的TVA《偶像大师 灰姑娘女孩》更是以原创故事再一次引爆了《偶像大师》的新热潮。而由MONACA主要负责的剧中曲都依旧是相当动听，这首主题歌《STAR!!》由成员田中秀和作曲，将“灰姑娘”内心的不安，以及因为有“制作人”在背后默默支持而获得满满的信心展现得非常到位。歌词中还多处用到了谐音文字，隐含了多重涵义。

3 Star!!

作词：森由里子　作曲：田中秀和　演唱：CINDERELLA PROJECT

SAY☆いっぱい輝く
輝く星になれ
运命のドア　开けよう
今　未来だけ见上げて

そっと　镜をのぞいたの
ちょっと　おまじない　自分にエ－ル…
だって　リハ－サル　ぎこちない私
鼓动だけがドキュンドキュン(汗)
ファンファ－レみたいに

惯れないこのピンヒ－ル
10cmの背伸びを
谁か魔法で　変えて下さい
ガラスの靴に

SAY☆いっぱい輝く
輝くSUPER ST@Rに
小さな一步だけど　キミがいるから
星(せい)いっぱい輝く
輝く星になれるよ

运命のドア　开けよう
今　未来だけ见上げて

ちょっと　気后れ　フリ－ズしちゃう
だって　仲间はみんな眩しい
きっと　谁もが认められたいの
私どうかな？　イケてる？
祈るようなキモチ

カボチャの马车はないけど
キミがここにいるなら
ねえ行けるよね？梦の向こうの
新しい世界

SAY☆いっぱい羽ばたく
一人に一コずつ
抱えたこの煌めき　信じているから
晴(せい)いっぱい羽ばたく
遥かな憧れにホラ
リアルが近づいてる
Let's go あのヒカリ目指して

私　思い込んでいた

微笑みは交わすけれど
泣く时には一人きりだって
だけど今は知ってるよ
泪流す时も
キミとキミと一绪
それがキズナ
私の背中　押している魔法

SAY☆いっぱい輝く
輝くSUPER ST@Rに
小さな一步だけど　キミがいるから
星(せい)いっぱい輝く
輝く星になれるよ
运命のドア　开けよう
今　未来だけ见上げて

Yeah 羽ばたく
一人に一コずつ
抱えたこの煌めき　信じているから
晴(せい)いっぱい羽ばたく
遥かな憧れにホラ
リアルが近づいてる
Let's go あのヒカリ目指して

我要光芒四溢
成为闪亮巨星
打开命运的大门
现在 只需仰望未来

稍微 偷看了镜中的自己
给自己 施加一样魔法
因为 彩排时身体僵硬的我
扑通扑通的心跳声
就像管弦乐一样

这双穿不惯的高跟鞋
使我增高了 10cm
谁快来用魔法将它变成
玻璃鞋

我要光芒四溢
成为超级巨星
就算是向前的一小步 也是因为有你
像满天繁星一样绽放光芒
能成为巨星的
打开命运的大门
现在 只需仰望未来

稍微 有点胆怯 身体就像冻住了
因为 同伴们都那么耀眼
肯定 谁都想要被承认
我做得怎样呢？ 会受欢迎吗？
这种祈祷般的心情

就算没有南瓜车
只要有你在
就能到达 梦之彼方的
新世界吧？

我要全力展翅
因为每个人怀抱的
那个光芒 我都相信着
在晴空展翅
你看 远方的憧憬
渐渐成为了现实
Let's go 向着那道光芒

我 一直以为
要互相微笑
但只能独自哭泣
不过现在我明白
就算是流泪
也要和你还有你一起
这就是羁绊
在我背后 默默支持的魔法

我要光芒四溢
成为超级巨星
就算是向前的一小步 也是因为有你
像满天繁星一样绽放光芒
能成为巨星的
打开命运的大门
现在 只需仰望未来

Yeah 我要全力展翅
因为每个人怀抱的
那个光芒 我都相信着
在晴空展翅
你看 远方的憧憬
渐渐成为了现实
Let's go 向着那道光芒

4 ネコソギマタ—バップ

作词：sasakura.UK 作曲：sasakura.UK 编曲：sasakura.UK 演唱：重音テト

もっともっと君と笑いたいから
もっともっと君と笑いたいから

お困りですか　お娘さん
ね、この手くらいは贷しますよ
レタ—オブラブ？
确かに伝わるパルピテ—ション！？エ・モ—ション！？
夺う走るブツかって
ちょっとアクシデント装って
ネコから始められる恋なんて
イカガデショ—カ？

退屈なかけ算も平气です
机上で驱け巡れメリ—ゴ—ランドデイ
なかなかうまくは行かないさ
だから変えちゃお　このカラダも　この世界も

お困りですか　お兄サン
ね、この手くらいは贷してますよ
日なたがあれば日阴あり
トラブルはそうそう绝えないし
化けてパット胁かして
ちょっとアクシデント装って
ヒ—ロ—はじめてみましたなんて
ヤリスギデスカ？

突然の雨でも平气です
颜を洗って伞をさしまして
なかなかうまくは行かないさ
难しいねニンゲンシャカイ！

でも
もっともっと君と笑いたいから
授业もリボンも全部乐しいコタエに拟态！态！

本当か伪物か？ なんてどうでもいいんさ
猫も杓子もアクビが出るほどリアリティの无いギダイ
なんだから

お困りですか　みんなサン
ね、この手くらいは贷してますよ
爱と勇气に满ち足りた
トラブルシュ—タ—いかがでしょ—か
もっと飞んで飞んで飞んで
サッと撒いて撒いて撒いて
韵を踏んで踏んで踏んで…にゃ—！

でもしっぽが有るの自体おかしな事态です
气がつけば失败ばっか　もう嫌んなっちゃうけれど
猫被りと爱情は纸一重ですから
日常に笑颜をサプライズ
しちゃうの　もう　一体　全体　ぐる　ぐる

“ソ—ゾ—的　非ソ—ゾ—”だと笑うのならば
单纯なソ—ゾ—膨らまして问题解决？ ナイ！ ナイ！
本当か伪物か？ なんてどうでもいいんさ
子猫も杓子も身の毛よだつほどリアリティのある世界
なんでしょう？

いつかいつか梦で　逢えるのならば
なんていつも考えて　少し立ち止まるくらい　クライ！
过去は变わんなくて　この气持ちは伪物じゃないから
今日もまた前を向くよ

残酷な世界を变えられるのならば
变えてみせてやるさ　この世界ごど全部全部
もっともっと君と笑いたいからさ
授业も手帐もカバンもボウシも草木も明日も全部笑っちゃえ！





宇宙人推荐

出自 sasakure.UK 的新专辑《摩诃摩歌モノモノシ－》，这次的 CD 主题是讲述某个小镇的中学校，从一本笔记引发的一系列跟妖怪有关的事件。这首《ネコソギマタ－バップ》的歌词中用到了"忙得想借猫咪的手来帮忙"的典故，描述这只活泼可爱的猫又想帮助人类，但是整天犯糊涂的故事。歌曲带着浓烈的电子曲风，活泼轻快的节奏以及可爱到爆的歌词，再加上重音テト的神调教让这首歌有让人很容易听上瘾的魔性。歌曲中间还用上了一段颇为经典的童谣《ねこふんじゃった》，国内的人可能会比较陌生，但如果大家有玩过 FC 的《碰碰车》的话，那么肯定会记得这首撞到猫时候的 BGM。

想与你制造更多更多的欢笑
想与你制造更多更多的欢笑

遇到麻烦了吗 小姐
呐，我可以稍微帮帮忙哦
写情信？
确切地传达出 palpitation !? 不对是 emotion
擅自把东西夺过来
然后装成事故那样
与喵咪开始的恋爱
感觉如何呀？

无聊的乘法也没关系
放在桌子上的旋转木马盒
好像不能好好地走动了
所以改变吧 无论是这个身体 还是世界

感到头疼吗 小哥哥
呐，我可以稍微帮帮忙哦
有晴天自然也有阴天
麻烦总是不绝而来
变成妖怪吓吓他
然后假装成事故那样
第一次当英雄
是不是做得太过火了？

突然下起雨来也没关系
洗洗脸然后撑起伞
好像不太顺利呢
人类的世界真复杂！

但是
想更多地更多地与你一起欢笑
无论是学习还是缎带全部拟态成有趣的答案！

是真是假什么的怎么都没关系
毕竟无论猫还是勺子都是让人打呵欠般毫无实感的拟态

是不是遇到麻烦啊 各位
呐，我可以帮帮忙哦
现在充满了爱与勇气
让我来当解决麻烦的人吧！
更加地飞吧飞吧飞吧
撒地扔吧扔吧扔吧
跟着韵律踩吧踩吧踩吧…喵！

但是有尾巴这件事本身就很奇怪啊
回过头来我总是失败 已经有点厌倦了
掩饰和爱情只是隔着一张纸
日常里想要用惊喜带来更多欢笑
已经一个 全部 转转转

嘲笑"幻想般的非幻想"什么的
当成单纯的幻想膨胀不是解决问题了吗？
没！没！
是真是假什么的怎么都没关系
这个世界无论猫还是勺子真实得让人汗毛竖起的吧？

假如哪天会在梦里见面的话
为何总是朝思暮想呢 稍微停止一下也行吧
过去是不会改变的 这份感情也不是假的
今天也努力前进吧

要是能改变残酷的世界的话
就改变来看看吧 将这个世界的全部全部
想与你制造更多更多的欢笑
无论是上课还是笔记还是背包还是帽子还是草木还是明天全部都要充满欢笑

5 もんだいガール

作词：中田ヤスタカ(CAPSULE)　作曲：中田ヤスタカ(CAPSULE)　演唱：きゃりーぱみゅぱみゅ

だれかを責めるときには
「みんなとちがう」というけど
毎回「みんな」にあてはまる
そんなやつなんているのかよ
できないことへの憧れを
造り変えてく勇気もなく
足をひっぱるのには夢中
なんてもったいないやいやい

ただ恋をしてるだけなの
机械みたいに生きてるわけじゃない

あたし　もんだいガール
退屈したくないわいわ
キミも　もんだいがある
普通になんてなれないでしょ
あたし　もんだいガール?
まともがまともを求めるの?
あたしは　もんだいガール
もんだいガール　もんだいガール

キライなことで笑うより
ステキなことで泣きたいわ
この世が坏れてしまうとき
一绪にいられる人がいる

答えるただリクエストに
そんなおりこうになれない

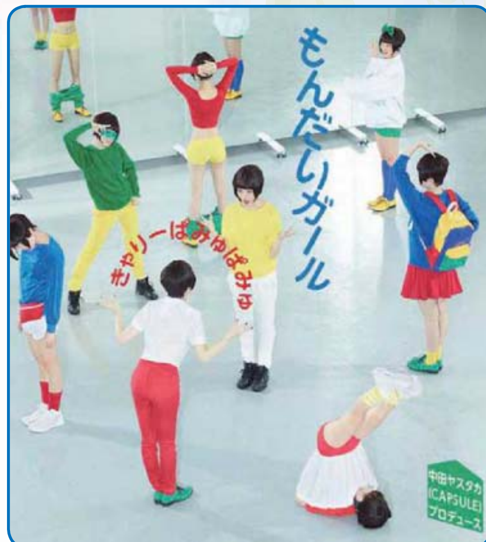
じゃまするやつらにキラキラ
メイクアップしたいやいやい

ただ恋をしてるだけなの
期待に添えない　わがままでもない

あたし　もんだいガール
退屈したくないわいわ
キミも　もんだいがある
普通になんてなれないでしょ
あたし　もんだいガール?
まともがまともを求めるの?
あたしは　もんだいガール
もんだいガール　もんだいガール

ただ恋をしてるだけなの
机械みたいに生きてるわけじゃない

あたし　もんだいガール
退屈したくないわいわ
キミも　もんだいがある
普通になんてなれないでしょ
あたし　もんだいガール?
まともがまともを求めるの?
あたしは　もんだいガール
もんだいガール　もんだいガール
もんだいガール　もんだいガール　もんだいガール




哪尼推荐

きゃりーぱみゅぱみゅ新专辑的主打歌《问题女孩(もんだいガール)》，也是日剧《问题餐厅(问题のあるレストラン")》主题曲。本次的词曲依然由中田ヤスタカ操刀负责，奇幻的电音和不断重复的歌词还是那么的洗脑，而在MV中，きゃりーぱみゅぱみゅ一如既往地展现出搞怪和无厘头的表演风格，实在让人欲罢不能啊(笑)。

“和大家都不一样”
责备某人时总这样说
每回都在“大家”里打转
会有这样的人么
越是办不到就越是憧憬
就连改变的勇气也没有
越是驻足不前就越是沉迷
多么的可惜咿呀咿呀

我只是沉浸在热恋中
不是机械般的活着

我就是　问题女孩
就是讨厌无聊哇哗哇
你也是　很有问题呢
无法当个普通人吧

我就是　问题女孩?
正直地寻求着正直?
我就是　问题女孩
问题女孩　问题女孩

比起因厌恶而大笑
我更想为美好痛哭
当这世界崩坏时

能有人陪着我一起

有问必答
我还没那么聪明
好想把碍事的家伙们
都妆扮得闪亮闪亮的呀咿呀

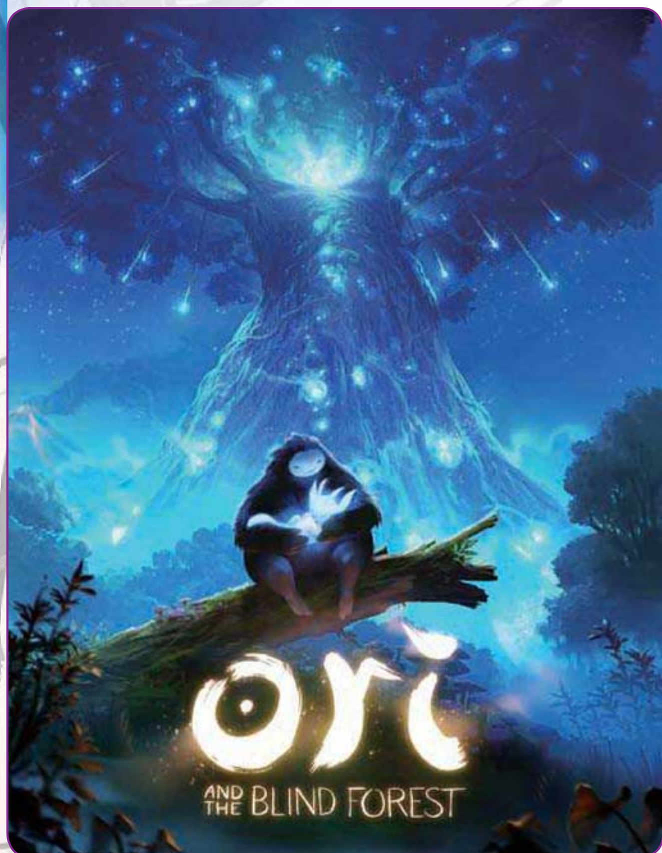
我只是沉浸在热恋中
无法回应期呆　但也不是任性

我就是　问题女孩
就是讨厌无聊哗哗哇
你也是　很有问题
没办法当个普通人吧
我就是　问题女孩?
正直地寻求着正直?

我就是　问题女孩
问题女孩　问题女孩

我只是沉浸在热恋中
不是机械般的活着

我就是　问题女孩
就是讨厌无聊哗哗哇
你也是　很有问题
没办法当个普通人吧
我就是　问题女孩?
正直地寻求着正直?
我就是　问题女孩
问题女孩　问题女孩
问题女孩　问题女孩 问题女孩



6~37 《奥尼与黑暗森林》原声音乐集

作曲：Gareth Coker


稀饭推荐

作为微软平台独占的作品，《奥尼与黑暗森林》的确有着与众不同的气质和令人印象深刻的质量，无论是独具匠心的关卡设计还是美轮美奂的艺术风格都是过目难忘的亮点，而作为最为重要的修饰和点缀，配合着故事节奏时而波澜壮阔时而空灵优雅的背景音乐则把游戏本身的境界提升到了另外一个层次。在《奥尼与黑暗森林》的原声大碟当中，这款作品在音乐领域上夺目的造诣得到了充分的展现，就让我们一起来欣赏这一段段令人沉醉的旋律吧。



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2015.3

Vol.

57

UCG

【游戏议会】名牌雾件跳票王

【游人心路】不带你玩儿

【游戏剧场】光明之响前传 龙奏骑士们的前奏曲（2）

【映画馆】边缘漫威宇宙——X战警电影系列漫谈

【游戏人物】游戏史的遗珠：电子游戏之父拉尔夫·贝尔

ori AND THE BLIND FOREST



更多游戏书刊请访问

www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：18.00元

本手册随盘附赠不能单独销售